SEMIOTICA
del
COMIC
Schultz
Perucho Mejía G.
BELLAS ARTES
Entidad Universitaria

SEMIOTICA del COMIC

Perucho Mejía G.

Germán Villegas Villegas
Gobernador del Departamento del Valle del Cauca

Ramón Daniel Espinosa Rodríguez
Rector Instituto Departamental de Bellas Artes
Entidad Universitaria

Henry Caicedo Ospino
Vicerrector Académico

Victoria Garnica de Bromet
Decana Facultad de Artes Visuales y Aplicadas

Ediciones Instituto Departamental de Bellas Artes
Entidad Universitaria - Santiago de Cali.

©SEMIOTICA DEL COMIC
Escrito, Diseñado y Diagramado por
Perucho Mejía G.
Docente, Investigador y Escritor
Bellas Artes.

Impresión: Imprenta Departamental
Primera Edición Año 2001
500 Ejemplares.

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra sin autorización escrita del Instituto Departamental de Bellas Artes.
Impreso en Santiago de Cali - Colombia.

ISBN: 958-95848-5-3
Barniz UV Carátula. Distribuidora Nacional de Calcomanías

BELLAS ARTES
Entidad Universitaria

En memoria de don Emiro, gran maestro-humanista.

A mis maestros: Alicia,Clara Isabel,Chucho, Dolores, Elisa, Gaby, Gerardina, Guillermo, Hermes, Jaime, José, Bernardino, Laverde, Lent, Lora, Marc, Marino, Mario, Miguel, Padrón, Perelló, Raúl, Teresa, Tito y Victoria; gracias siempre, por permitirme los medios para llegar al saber, estimulando la capacidad de soñar y crear.

CONTENIDO

Prólogo..... 9
Presentación..... 11
Introducción..... 15

PRIMERA PARTE
Unidades Significativas

Las Viñetas..... 23
Elementos de la Viñeta..... 24
El Marco..... 24
Viñetas Detalle..... 27

SEGUNDA PARTE
Macrounidades Significativas

Estilema..... 31
El Encuadre..... 35
Angulaciones..... 38
Gestemas..... 41
Encuadre Subjetivo..... 42
La Perspectiva..... 43
Sombras Chinescas..... 44

TERCERA PARTE
Microunidades Significativas

Los Globos o Locugramas.... 49
Estructura Organizacional
de los Globos en el Espacio.. 53
Globos Compartidos..... 55
Globos Icónicos..... 56
La Página Superviñeta..... 57
Viñeta o Pantalla Partida
(Split Panel)..... 58
Repetición o Secuencia
Modulada de Viñetas
(Pleonasmo)..... 59
Onomatopeyas..... 60
Rotulación o Tipografía..... 62
Solapamientos..... 64

Cartelas o Didascalias..... 65
Figuras Cinéticas o
Iconemas..... 66
Tipos de Movimiento..... 67
Puños..... 68

CUARTA PARTE
Montaje

Código Morfológico..... 73
Morfología del Relato..... 74
Ritmo Gráfico..... 75
Retícula Estructural..... 76
Relaciones entre Texto
e Imagen..... 77

QUINTA PARTE

El Gesto..... 81
Código de la Mirada..... 83
El Código Estético..... 84
Arquetipos..... 85

SEXTA PARTE
Estereotipos

Superhéroes..... 89

SEPTIMA PARTE

Comic, Pop Art, Op Art y
otras Corrientes Artísticas.... 95
Los Lectores..... 102

CONCLUSIONES..... 107

VOCABULARIO..... 113

BIBLIOGRAFIA..... 119
CONSULTADA

INDICE DE
ILUSTRACIONES..... 122

A Coopat, Freya, Gerardo, Mincho, Delga, Mad, Mercedes, Margarita, Rafaela, Elena, Orestes, Pepe, Luis, Rafael, Losada, Norato, José María, Bedoya, Jaime, José, Alba, Hormiga, Antonio, Víctor, Gustavo, Hernando, Matíz, Carú, Anatole y Waldomiro por el estímulo brindado durante la realización de éste libro; en especial a *Marcos,* por su gran calidad y sentido humano, y a *Gilberto*, infinito soporte en mi crecimiento cultural y por su valiosísimo aporte editorial.

A Ramón Daniel y Henry, *gracias siempre.*

A mis alumnos; razón y ser de mi esencia pedagógica.

...Hermes: gracias por iluminar mi camino.

¡ESTABA POR USAR MIS PODERES ESTUPENDOS PARA LIBERAR UNAS GALLETAS Y UN CAFÉ CON LECHE QUE ESTÀN COMO REHENES EN EL ESTANTE DE LA ALACENA! ¡AHORA DISCULPEN! ¡EL DEBER ME LLAMA!

Uno debe perderse para poderse reencontrar.

PROLOGO

La semiótica, partiendo de las teorías del proceso de producción y significación del signo elaboradas por Barthes, Pierce, Saussure y Morris entre otros autores, contempla objetos de estudio más amplios desde el punto de vista sociológico, ideológico, etc., y el papel que desempeñan en la comunicación masiva.

Considerando este argumento, se *pretende llegar* a un acercamiento en el *sistema estructural del comic o historieta*, como disciplina particular de creación y conocimiento ya que este género, explora, reformula, avanza y se proyecta hacia nuevos contextos comunicativos, estéticos, ideológicos y tecnológicos a la par de los patrones temáticos y sistemáticos del alfabeto visual convencional, creando nuevos procesos de cambio en la cultura de la visión y de la imagen.

Este libro es un punto de partida; un instrumento aproximativo que, a partir de referentes diacrónico, empírico y abductivo, propone un análisis sencillo del comic destinado a la comprensión de su *sintaxis visual - verbal*, teniendo en cuenta los códigos, las diversas técnicas de aplicación y la universalidad de su lenguaje, único en su género, como el eje representacional en la operatividad de sus unidades significativas y su contexto, y cuyo universo simbólico parte de la aprehensión perceptual en un marco de concepción virtual.

El autor

PRESENTACION

La actividad profesional de Perucho Mejía está centrada en todo aquello que signifique semiología, investigación, fotografía y docencia en permanente ascenso, gracias a su maravillosa ambición intelectual y generosidad de conocimientos.

Simplificar, es una tarea difícil y particular capacidad en la comunicación.

Sólo muy pocos creativos alcanzan el privilegio de emitir un concepto con gracia y encanto visual, respetando el lenguaje apropiado del comic, que en sí, posee una curiosa propiedad de transmitir un lenguaje poseedor de una enorme carga de evolución técnica y conceptual, en función directa con el ritmo cultural y esquema social, para ser consumido visualmente por el espectador y lograr de él, una sonrisa, un cuestionamiento, una respuesta visual.

La semiología es una ciencia que, por su joven trayectoria, está en permanente evolución. Esto hace mayor el mérito de la lúcida investigación de Perucho Mejía en un campo del saber gráfico - teórico, el cual estoy segura, será un valioso aporte para todo aquel que desee conocer y profundizar en el maravilloso mundo del comic.

Victoria Garnica Bromet

VICTORIA GARNICA BROMET
Maestra en Artes Plásticas

SEMIOTICA del COMIC

INTRODUCCION

Al comic o historieta, le precede históricamente un remoto antepasado, siendo heredado de los primeros medios de expresión del hombre: escritura jeroglífica, pintura rupestre, dibujos mayas, papiros egipcios, ánforas y vasos griegos, filacterias, sombras chinescas, etc.

Su secuencia narrativa está constituida por pictogramas y elementos estructurales propios de su lenguaje que representan el objeto u objetos a designar, según la existencia de códigos compartidos con el lector.

Los comics, son un *continuum* virtual, un medio de comunicación y un género literario autónomo, difundidos a partir del nacimiento de la revolución industrial, que nacen igualmente como un producto de consumo masivo.

Se considera que en su forma moderna, hicieron su aparición como vehículo ideológico en la industria periodística de los Estados Unidos en 1896, con el chico amarillo (yellow kid) de Richard Felton Outcault.

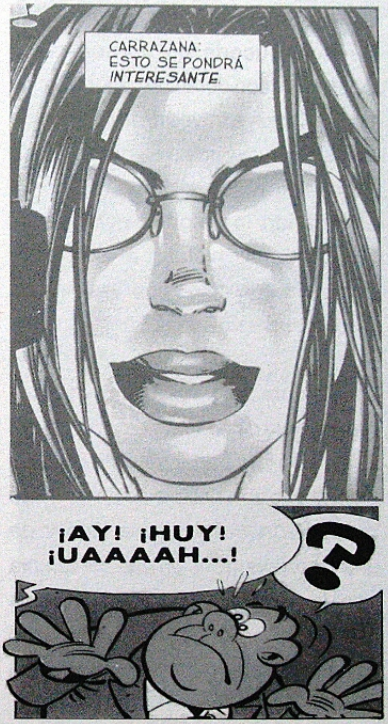
El comic es un lenguaje mixto-descifrable, formado por la integración del lenguaje icónico y el lenguaje verbal(*fonético*) a partir de sintagmas menores llamados viñetas.

El ícono en este caso representa las características de lo denotado. Entonces, su estructura narrativa (*diégesis*) está formada por la secuencia progresiva de viñetas, pictogramas o células, en cuya estructura sintagmática se pueden integrar o no elementos de escritura fonética.

Su *semiosis* (proceso de significación), se fundamenta a partir del lexigrama (estructura de lexías o de imágenes), cuya escritura fonética está formada por un sistema convencionalizado de signos; signos típicos.

Este estado pictográfico de las imágenes es *polisémico o monosémico* ya que, siempre habrá alrededor de ellas una serie de connotaciones o de significaciones icónicas y verbales.

La parte fonético - literaria, no reviste necesariamente el uso de una sintaxis o de un discurso organizado como se puede ver en las onomatopeyas y en las historietas mudas.

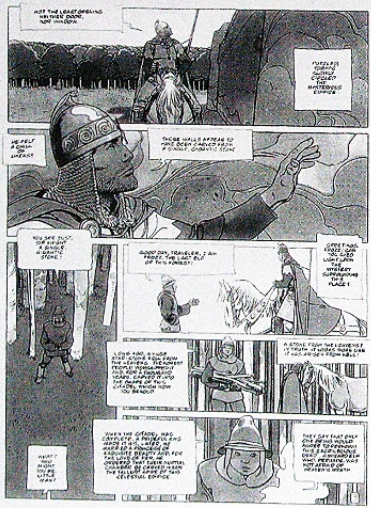


Su desarrollo en el tiempo y en el espacio sucede en un constante *continuum* con duración variable en el cual, el lector, a través de la interacción con su lectura , une a su propio gusto e imaginación, descifrando y ordenando los signos para poder interpretar su historia o narración, pudiendo además, releer las viñetas anteriores para reinterpretar su sentido.

Esta lectura progresiva que se realiza de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo(cultura occidental) está basada en el previo aprendizaje de un *lenguaje convencionalizado*, específico y de universal comprensión que contempla a su vez, diversos sistemas expresivos -perceptivos y cuyos elementos visuales constituyen su esencia y su reconocimiento.

Los géneros del comic son muy diversos, destacándose entre otros: los de ficción, los humorísticos, los de aventuras (western), los dramáticos, los policíacos, los de guerra, los ecológicos, etc.

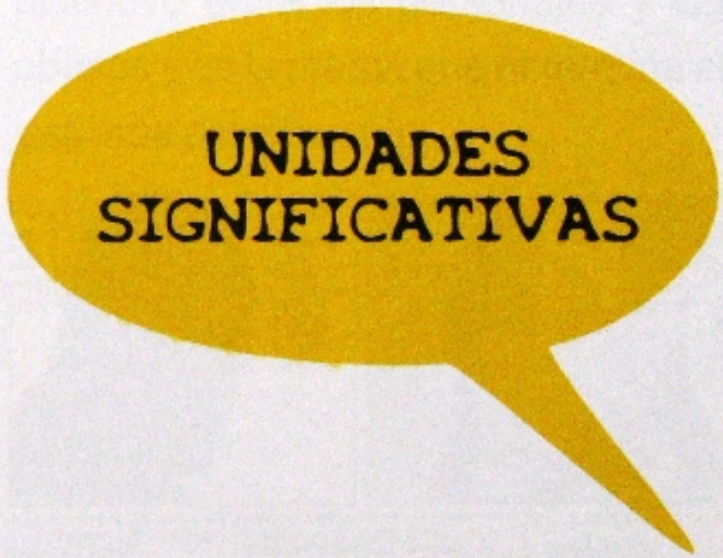
TIK-TA-TIK
TIK-TA-TIK
TAPA-TAPA-TIK-TAK-TIK-TA-TIK-TIK-TA
NO ONE ESCAPES MY WRATH OF PHYSIQUE


NOT THE LEAST OPENING NEITHER DOOR NOR WINDOW
THERE'S NOTHING LEFT TO COVER BUT BOTTOMLESS EMPTINESS
THOSE WALLS APPEAR TO HAVE BEEN TAKEN FROM A CLASSIC GOTHIC ICON
WE FELT A CHILL IN OUR BONES
YOU SEE THAT, OUR KNIGHT, A SINGLE GLANCE AND HE TURNS TO STONE!
GOOD DAY, TRAVELER. I AM FROZE THE LAST ELF OF THIS FOREST!
I DON'T SEE ANY FROZEN ELVES LOOKING SURPRISED, DO YOU?
A LOOK AND A SMILE FOR A STRANGER, YOU KNOW THAT'S ALL IT TAKES TO TROUBLE HUMANKIND. I'VE NOT BEEN A FAMILIAR FACE IN THESE PARTS SINCE THE DAWN OF THE CITADEL KNOW HOW TO BEHAVE!
A STEAL FROM THE DARKNESS IS WHAT I'M AFTER, AND I'LL HAVE IT WITHOUT YOUR HELP!
WHAT? WHAT DO YOU MEAN, YOU'RE AFTER?
HERE'S THE CITADEL AND, CONTRARY TO PROVERBS AND WORDS OF WISDOM, WE HAVE NO SECRETS. EVERYONE KNOWS OF THE LOVE OF TIME AND CHANCE, OF THE CONFLICT BETWEEN THE CREATIVE FORCES OF CHAOS AND THE TELLURIC SPIRIT OF THE CELESTIAL EMPIRE
THEY SAY THAT ONLY ONE GENERATION OF EMPIRE SURVIVES THE DEATH OF A REPUBLIC BUT I WONDER IF THAT'S TRUE OR JUST WISHFUL THINKING

WHEN I'M HEADING DOWNTOWN LOOKING FOR A CAB TO TAKE ME TO A BAR.
AN EMPTY CAB ISN'T EASY.
I KEEP THINKING ABOUT ANNA AND THE MINK.
I MEAN, IS THE CHAOS THAT THE MIND CREATES WHEN DOUBLE EXPOSED WORTH IT, OR WAS THE HUMDRUM OF THIS EARTH-MADE METAPHOR INTENSELY MADE MUNDANE?
JEEZ, IF SOMEONE WROTE A STORY ABOUT THIS, YOU'D HAVE TO BELIEVE IT, BECAUSE NO ONE WOULD MAKE UP THIS KINDA STUFF.
ALL I KNOW IS, NINETEEN NINETY EIGHT HAS BEEN TOTALLY INSANE.
AND I SEE NO REASON TO BELIEVE THAT NINETEEN NINETY NINE WILL BE ANYONE ELSE'S IDEA OF MENTAL HEALTH.
NOT IF THE MINK HAS ANYTHING TO DO WITH IT.
TO BE CONTINUED THIS SUMMER IN THE NEW MONTHLY

BUT IF YOU'VE BEEN HERE—THEN HOW—?
AND WHAT'S SOONE MINK YOU MIGHT?
I ASSUME IT YOU'RE ACCOMPANIED IT, YOU WOULD'VE STATED

PRIMERA PARTE



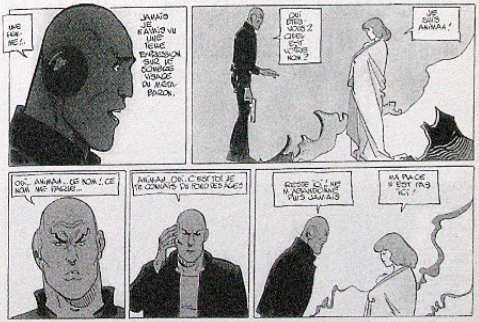
LAS VIÑETAS

(Espacio virtual de la diégesis y momentos de la acción).

Constituyen la unidad mínima de significación en el montaje del comic, representando el espacio y el tiempo de la acción narrada.

Las viñetas son imágenes, células o pictogramas sucesivos en color o en blanco y negro, de forma rectangular apaisada (horizontal) u oblonga (vertical), cuadrada, circular o de formas irregulares con diversos tamaños, rodeadas generalmente por líneas negras y separadas entre sí por espacios en blanco.

La línea negra representa el elemento distintivo entre los personajes y los objetos y es la marca que determina el *estilema* del dibujante.



ELEMENTOS DE LA VIÑETA

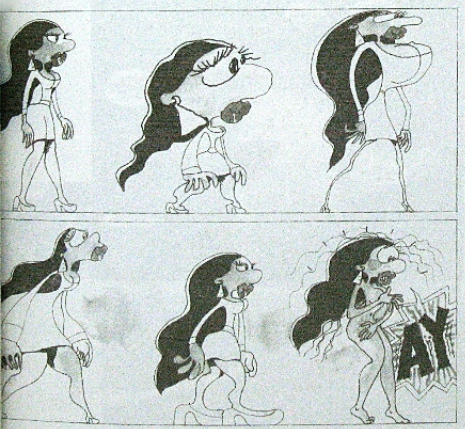
La imagen transmite información de lo que narra: código narrativo.

La viñeta como espacio de la narración, contempla en su estructura o montaje, diversos puntos de vista, espacios, tiempos, elementos plásticos y narrativos para construir y articular las secuencias, a partir de la yuxtaposición de encuadres que definen la estructura sintagmática.

EL MARCO

El marco o recuadro como apoyo estructural, dota a la viñeta de autonomía y de distinción respecto a lo que la circunda, creando a la vez una ventana que hace contemplativo su *contenido*, enmarcándolo en su propio *continente*.

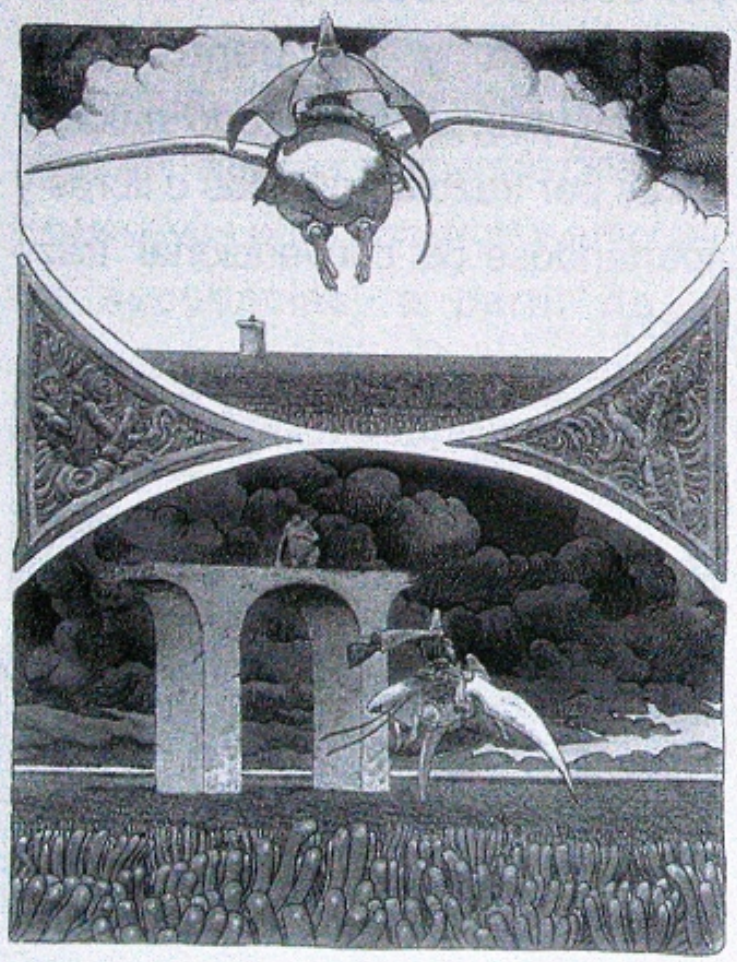
Transmite la ilusión de fuerza y un clima emotivo, representando 2 espacios: el ***bidimensional*** del encuadre y el ***longitudinal*** de la profundidad o de la perspectiva, en los que en su lectura, el lector, le atribuye imaginariamente una duración temporal.



El marco de la viñeta, actúa como elemento de anclaje, de amarre para contener la visión, contemplando la representación del mundo del lector.

Las fronteras del marco determinan la estructura visual creando una centralidad y un punto focal determinado, caracterizado muchas veces por trazos orgánicos o libres y apartándose del convencional trazo rígido.

Las viñetas, encuadres y globos sin marco (perigrama o continente) amplían los espacios diegéticos. A la vez que los hacen ilimitados, permiten otras posibilidades imaginativas.

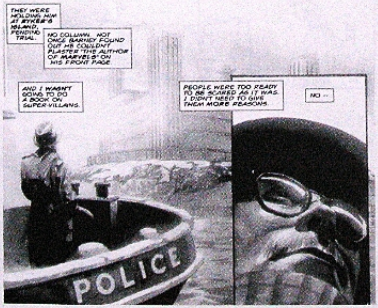


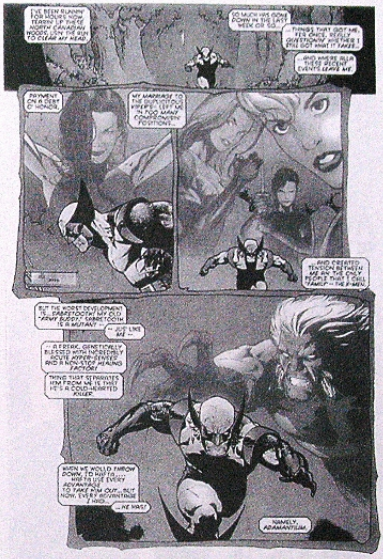
Usualmente el formato de los marcos y de los encuadres varía, dependiendo de la naturaleza de su propia composición.

VIÑETAS DETALLE

Conocidas también como viñetas dentro de viñetas, contienen en su interior un punto de vista ampliado, primer plano, yuxtapuesto sobre una viñeta principal que está conectada con la unidad de montaje.

Este detalle, legitima la visión de la acción y del encuadre destacando el





contexto de la viñeta para acercar o alejar el continuum, sacrificando o marginando un poco el ambiente general que rodea a la figura.

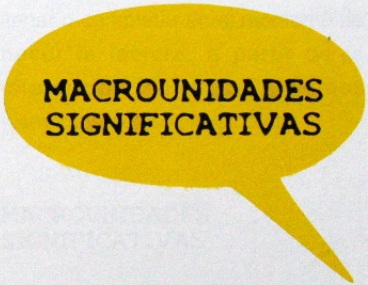
¡O PODRIA PASARME UNA ETERNIDAD PERDIDO AQUI!

¡PATAFLAF!

CALCULO
A VER... PORQUE YA ME TIENEN UN TÍN JODÍO...
YO TENGO UNA MORAL PAL TRABAJO
OTRA MORAL PA LA GENTE DE LO CÉ DE ERRE
OTRA PA MI FAMILIA Y MIS CONOCIDOS
OTRA PA MIS SOCIOS Y MI AMANTE... (Porque tengo una querida...)
OTRA PAL QUE ME VENDE LECHE ROBÁ DE LO JOSPITALE
O SEA... QUESTOY MÁS CERCA DE UN OSCAR QUE DEL Premio Nobel
DECIDIDAMENTE... A MÍ, CON UNA DOBLE MORAL NO ME ALCANZA...

¡NNNNGH!

SEGUNDA
PARTE



En la relación lector - historieta, también hay una *función fática*, de contacto, que tiene por objeto mantener la atención y continuidad en torno al desarrollo del discurso narrativo, así como los recursos *elípticos*; factores estructurales ocultos y procesos de ordenación que el espectador debe llenar o completar en el momento de hacer la lectura, a partir de la interacción entre los diversos elementos icónicos y verbales.

MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS

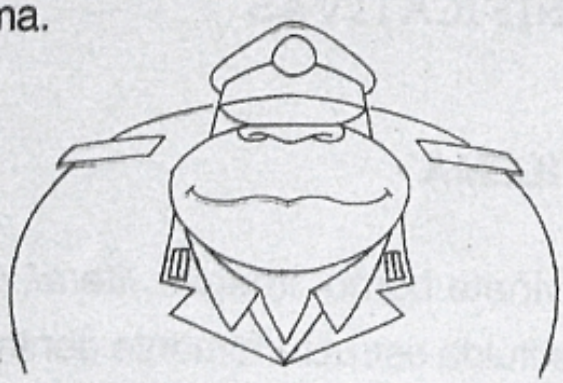
ESTILEMA

La viñeta como imagen *literal,* está constituida estructuralmente dentro de

su discurso narrativo por un estilema.

El *estilema* es la forma expresiva, el estilo a través del cual, el dibujante representa gráfica o pictóricamente el trazo de la línea, las formas y los colores, la técnica y el recurso ilustrativo, el uso de lo mimético, de lo expresionista o del collage como elementos determinantes para configurar la diégesis.

Debe ser eficaz con la modulación de la línea en los contornos, el entintado, el relleno, los sombreados, el uso de la tipografía, de los *gestemas* y de la trama.

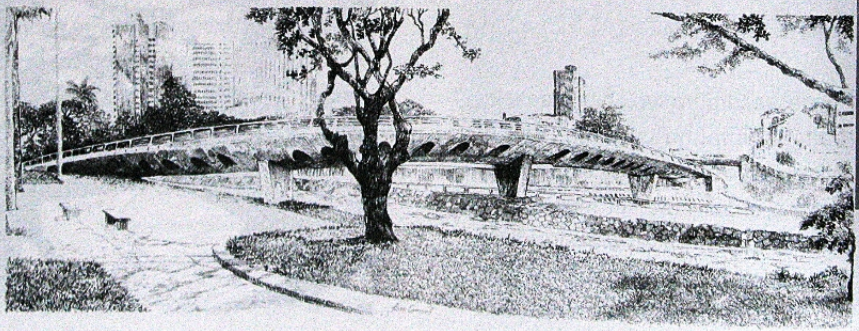


El estilema es la fórmula; el modo de representar y diferenciar diversos aspectos de las viñetas(lexías).

Puede ser figurativo, hiperrealista, realista, minimalista, abstracto, caricaturesco o experimental, debiendo para ello, el dibujante, ser muy preciso en la *factura* y en la *textura* como fines específicos en la composición y en la aplicación de recursos y de materiales.

Aquí cuenta, entonces, la elección de la técnica con todos sus valores simbólicos, emotivos y connotativos como elementos relievantes de la imagen: *la línea*, la plumilla, la trama, el relleno, la mancha, la tinta china, el claroscuro, las sombras chinescas, la acuarela, los marcadores, los ecolines, el aerógrafo, el vinilo, los lápices de colores, el computador y las técnicas mixtas entre otras.

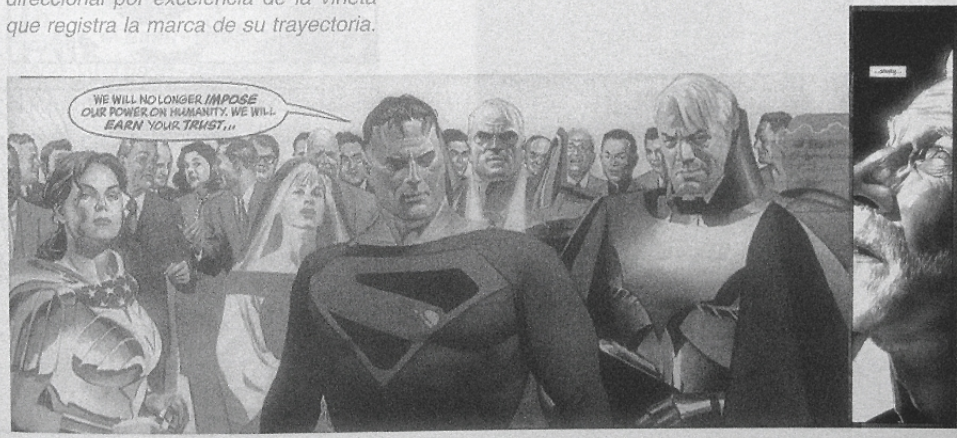
La *línea* se convierte entonces en *argumento expresivo - cualitativo*; en ritmo, en tensión, en fuerza, en sus más variadas combinaciones: paralelismo, yuxtaposición, cruzamiento o antagonismo, alcanzando su propia forma y el fin propuesto de la viñeta con su máxima calidad, naturalidad e identidad.



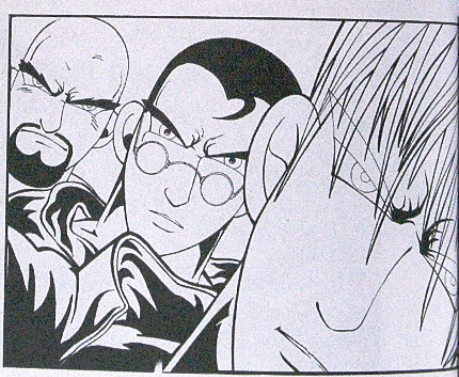
La línea es el elemento indispensable y direccional por excelencia de la viñeta que registra la marca de su trayectoria.

EL ENCUADRE

Es fundamental, igualmente, entre otros aspectos, el uso de los encuadres: plano general, primer plano, primerísimo primer plano, plano medio y plano americano (*tres cuartos*).



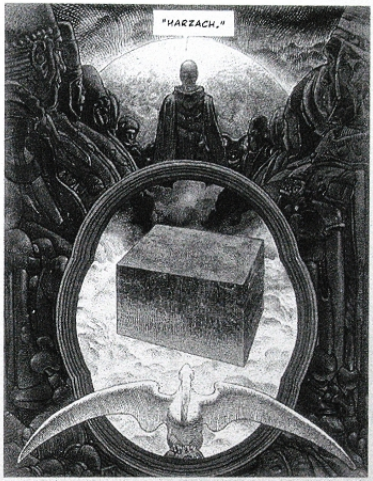
La puesta en escena y la relación concatenada de su sintaxis, producirá la función y el eje sintagmático de todo su sistema narrativo.

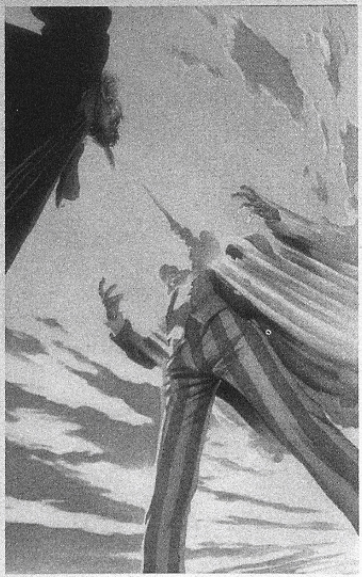


El encuadre asume así, el protagonismo del *plot*, haciendo fijar la atención del lector en el paso del tiempo de la secuencia narrativa, con relación al comportamiento de las fuerzas visuales de sus puntos de anclaje y con incidencia directa de la estructura *figura - fondo.*

Compromete igualmente en su lenguaje, el ***flash - back***(que evoca el pasado) y el ***flash - forward***(que evoca el futuro) como elementos o textos de apoyo para transmitir determinada información al lector respecto a algún hecho pasado o de algo que va a suceder.

El encuadre encierra la imagen (contenido), transformando este fragmento en parte del discurso, señalando su objetivo que, es la *atención.*



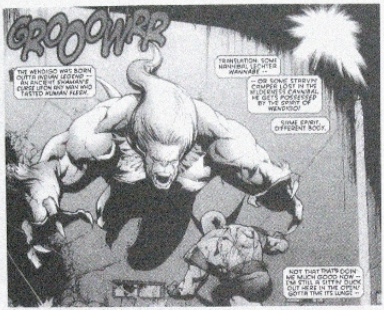


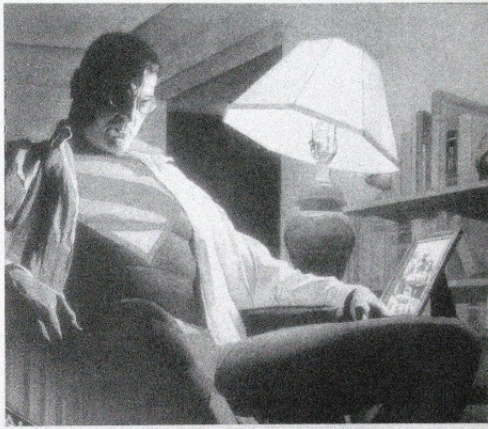
ANGULACIONES

Las *angulaciones*: **picado** o cámara alta y **contrapicado** o cámara baja, como parte de los encuadres, se caracterizan por la incidencia y variable profundidad de campo, enfatizando en el protagonismo y en la exageración de los personajes.
Tienen igualmente, una función de distinción (función *diacrítica).*

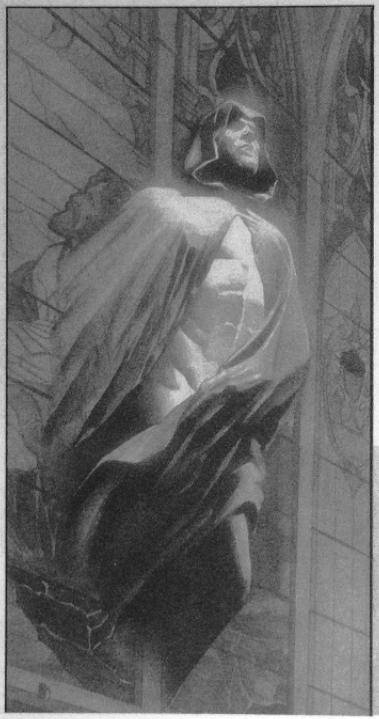
El formato vertical de los picados o contrapicados, incide y refuerza la prolongación perceptual, creando desviaciones ópticas en un emplazamiento focal antagónico.

Esta situación no se contempla en un ángulo visual perpendicular.

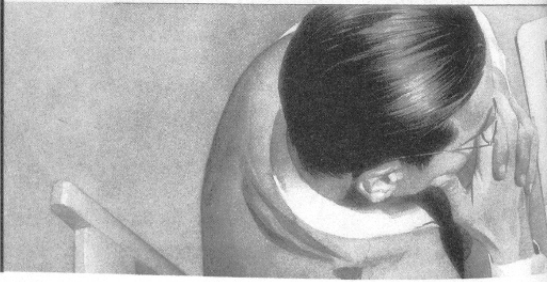




A la vez que los componentes de su esquema visual crean la disposición de las formas generando el equilibrio, adquieren igualmente su sentido.



All the while, a world hungry for hope gradually surrenders its fear to the skies.
With a cadence almost military, the league marches from shore to shore together, they act as an unstoppable small, breaking rank...



GESTEMAS

Uno de los recursos más esenciales en las viñetas son los *gestemas*; elementos utilizados para resaltar partes y detalles de personajes o de objetos, otorgándoles connotaciones psicológicas o emotivas muy precisas.

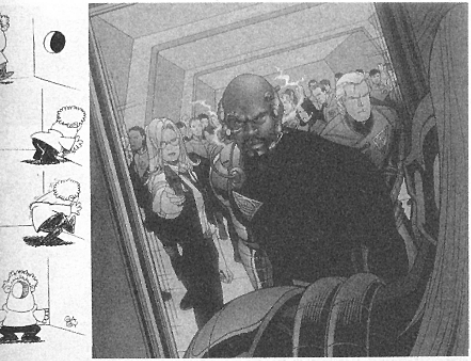
Los gestemas algunas veces llegan a representar mucho más en sus detalles, que en otro tipo de planos.

ENCUADRE SUBJETIVO

Figura retórica llamada igualmente *visión subjetiva.*
Es la mirada al interior del relato, en la cual, el espectador (*espacio off*) se enfoca e interactúa con la mirada del personaje que aparece en la viñeta (*espacio in*).

Sugiere la forma en que el personaje percibe las cosas. Aumenta la dinamicidad de la mirada, de la acción y suscita emotividad, convirtiéndose en un acto ambivalente: doble punto de vista.

Angulaciones de picado, contrapicado, gran angular y campo y contracampo son compartidas con este recurso.



LA PERSPECTIVA

La historieta pone en correlación el plano de sus recursos estructurales con los de otras manifestaciones artísticas como la pintura con la cual tiene gran afinidad.

El uso de la perspectiva descubierta por los artistas del renacimiento como elemento de profundidad , distorsión y exageración del espacio, es un recurso para representar también el tiempo del relato en los encuadres y en las angulaciones de las viñetas, modificando la interrelación de los personajes y de los objetos mediante la superposición y la anisotropía del espacio.

Entonces, *"desde este punto de vista"*, la perspectiva altera el ritmo y la acción secuencial visual, creando pausas, aceleraciones, acercamientos y distanciamientos.

Esta ilusión espacial que depende de su centro de anclaje, hace que el espectador reaccione indistintamente ante la contemplación visual y la amplitud del ángulo de la viñeta explorando su relación con los objetos y los personajes.

SOMBRAS CHINESCAS

(Sombras como imágenes)

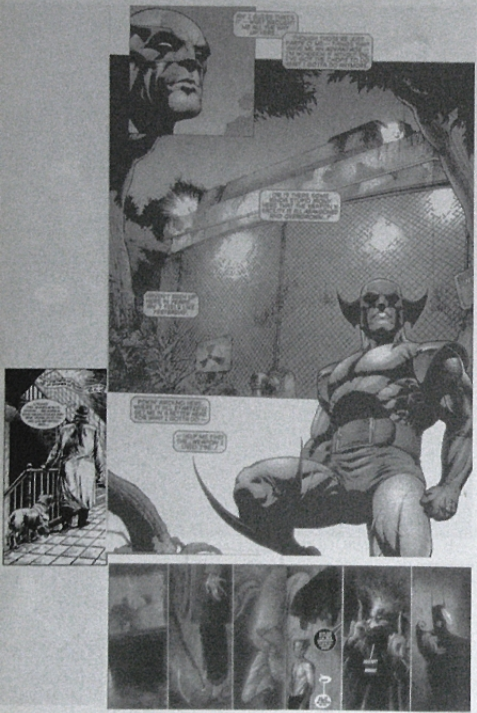
La sombra sustituye el cuerpo, el color y el objeto por una silueta en una estrecha relación de signo.
No imita la forma sino que la simboliza, la simplifica y la dramatiza, despojándola de su realismo en un dibujo que se ciñe a su continente y se proyecta en la penumbra.

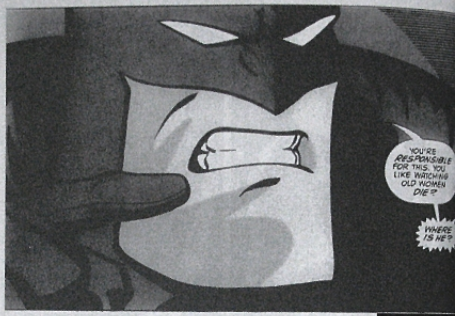
Entonces, el cuerpo se ahoga en su sombra ; es su referente.

La sombra engaña al ojo puesto que, éste, ve lo que realmente no está allí. Es el contraste de la luz; una contrafuerza que intensifica la expresión y un estimulante de la

atención que agudiza el significado de la viñeta.

Estas sombras surgidas en la China con notable dimensión espacial son un recurso expresivo y muy eficaz aplicado en la estructura del comic.




YOU'RE RESPONSIBLE FOR THIS. YOU LIKE WATCHING OLD WOMEN DIE?
WHERE IS HE?

¡CLOC!

WHENEVER THERE IS EVIL IN THE WORLD, I HEAR THE PRAYERS OF MARTIN LUTHER KING AND GANDHI AND VINCENT VAN GOGH AND CHRIST HIMSELF AND I THINK OF THE LAND OF THE FREE--
AND HOW IT LOOKED DOWN ON MANY SPECIES

TERCERA
PARTE

MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS

MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS

LOS GLOBOS O LOCUGRAMAS

Elementos exclusivos de los comics, conocidos también como nubecilla, bocadillo, balloon, burbuja, etc., que integran en su interior el texto hablado de los diálogos, estableciendo sincrónicamente las relaciones entre palabras e imágenes.

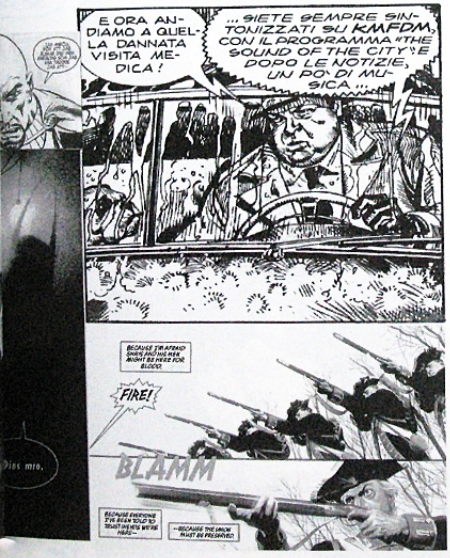
Los globos son en realidad, *préstamos / transformaciones icónicas* de las filacterias (del griego phylacterium); lengüetas utilizadas por los artistas cristianos de la Edad Media quienes representaban en ellas las palabras emitidas por los personajes y que se fueron convirtiendo progresivamente en un elemento importante dentro del nuevo contexto de la narrativa del comic, ampliando su función lingüística e iconográfica pasando desde el *sensograma* y el *locugrama* hasta el *pensipictograma.*

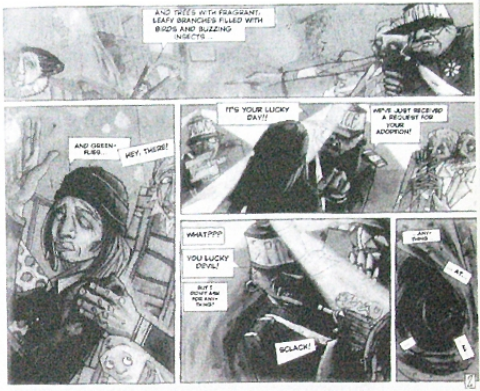
Indican visualmente la emisión fonética de los personajes y son un metalenguaje como referencia de códigos específicos.

La característica principal de los globos radica en que tienen integrado en su *perigrama* un rabillo (lengüeta) como indicador del lugar de la emisión fonética, siendo en ocasiones este señalamiento quizás más importante que el globo mismo.

Este elemento intermediario que identifica y conecta con el emisor, permite su interacción directa y es el anclaje entre los diálogos.

El perigrama suele estar estéticamente constituido por diversas formas según la incidencia icónica o fonética de los personajes.





El perigrama varía, entonces, dependiendo de lo que emite el personaje, del texto y de lo que éste representa, clasificándose en:

a)Ovalado o rectangular; **b)** Acompañado de óvalos más pequeños como rabillos; **c)**Con líneas quebradas o dientes de sierra; **d)** Punteado; **e)** Ondulado.

Ovalados o rectangulares expresan los diálogos normales. **A**compañados por óvalos más pequeños (formando el rabillo) que remiten al emisor y le dan un carácter evanescente como en los globos de sueño, indican pensamientos no expresados en voz alta. **C**on líneas quebradas (dientes de sierra) expresan cólera o gritos emitidos por un personaje o los sonidos emitidos por un altavoz. **P**unteados, expresan un monólogo o *soliloquio* en voz baja. **O**ndulados, expresan sueños o ideas.

ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL DE LOS GLOBOS EN EL ESPACIO

La planificación y la organización de los globos y de las viñetas en el espacio se determina por leyes ópticas muy precisas con un orden de lectura codificado y jerárquico:

a) de arriba hacia abajo, donde el globo superior contiene la primera parte que se enuncia y va descendiendo de manera progresiva.

b)de izquierda a derecha, donde el primer globo que enuncia se encuentra sobre la izquierda de la viñeta partiendo en su orden de lectura hacia la derecha.

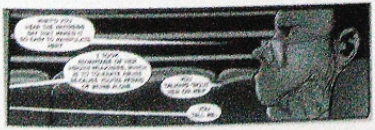
El globo convierte en materia la palabra por su constante contacto con la imagen como si existiese una analogía entre ellos.

GLOBOS COMPARTIDOS

Los globos son cómplices de las palabras.

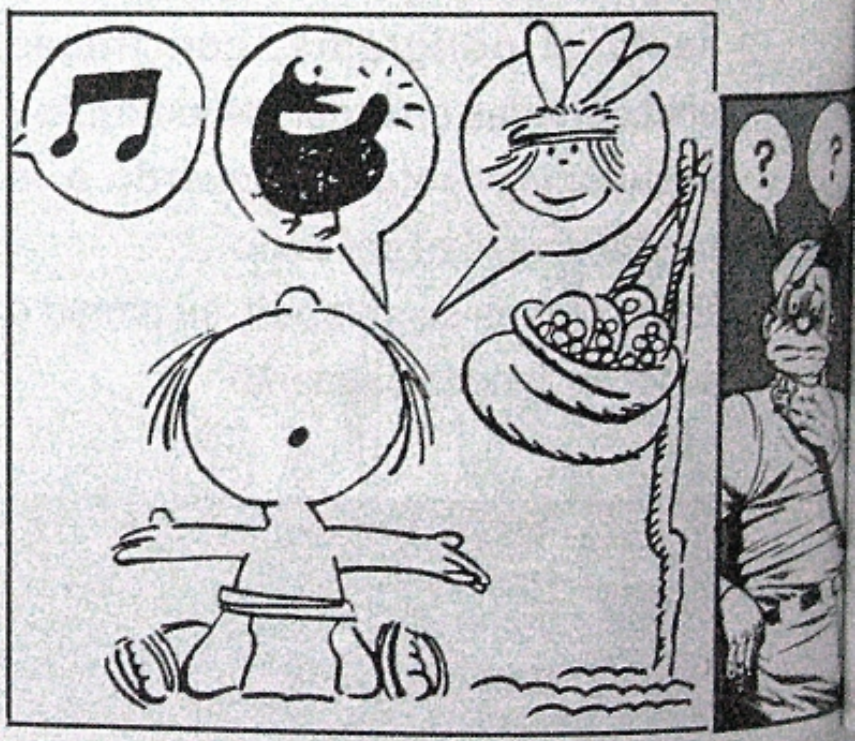
Existe igualmente la posibilidad de que los globos compartan o se superpongan a sus antecesores progresivamente desde el fondo y hasta el perigrama, con frases encadenadas en orden de jerarquía y secuencialmente de acuerdo a la misma densidad del texto.

Estos globos se solapan, se juntan o se tocan tangencialmente.



GLOBOS ICONICOS

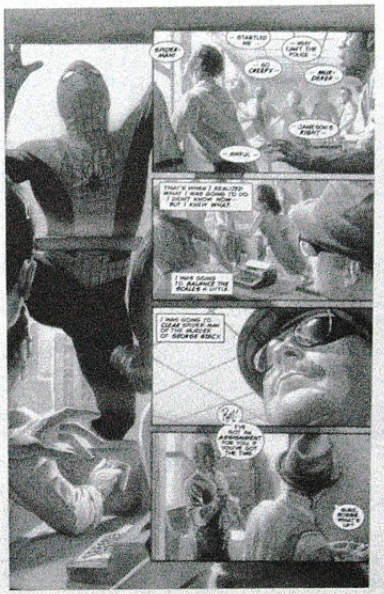
Representan aspectos de la realidad y son el lugar de la expresión como contenedores de símbolos icónicos, sueños, ideas o evocaciones, siendo de igual forma elementos descriptivos determinantes en la actitud del personaje y como sustitutos del mensaje lingüístico.



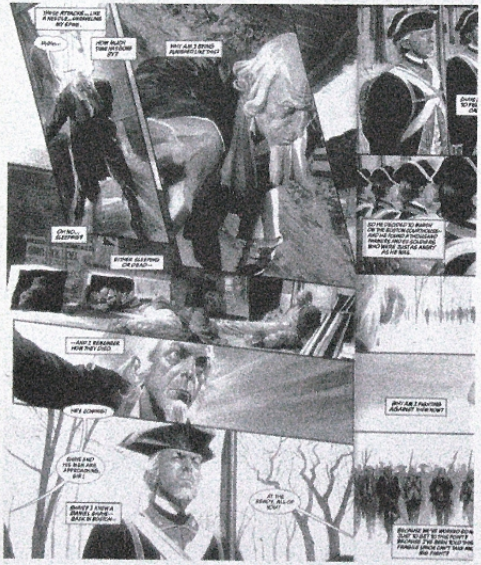
LA PAGINA SUPERVIÑETA

Es una unidad de contención estructural y de atención visual, en donde el continente de la viñeta(lo literal) se convierte en una página entera.

La viñeta de fondo funciona a manera de un todo que se convierte en apoyatura al funcionar como extensión de las subviñetas yuxtapuestas, estableciendo una unidad y un ritmo narrativo.



VIÑETA O PANTALLA PARTIDA (*SPLIT PANEL*)



Recurso tomado del cine(*split - screen*) que consiste en una fragmentación irregular del formato de las viñetas, las cuales se subdividen para dilatar las distancias y los espacios conexos de la acción, creando diversas interacciones entre los significantes. Usualmente el formato se parte en sentido diagonal, de manera recta o en forma de rasgado, produciendo una dirección irregular en la mirada.

REPETICION O SECUENCIA MODULADA DE VIÑETAS - *PLEONASMO*

Establecen un continuum narrativo lento por las mínimas variaciones de las viñetas durante su ritmo.
Su estructura *pleonástica* crea a la vez una tensión y una expectativa a través de la reiteración del mismo espacio y del mismo personaje en un paso a paso progresivo a través del tiempo, sugiriendo una impresión de *ralenti*.

La sucesión de viñetas se puede descomponer a partir de la puesta en el plano desde diversas angulaciones.

ONOMATOPEYAS

Son fonemas por su concepción acústica, con enorme valor gráfico, plástico, tipográfico y semántico que representan el "***grito visual***" en el interior de la viñeta.

Sugieren ruidos, sonidos o estallidos producidos por personajes, objetos o animales.

¡ROCK!

La onomatopeya es un ***sonograma***; convención propia del comic, que *ocupa una buena parte de la viñeta* y su aparición está relacionada con el sonido fonético del origen del lenguaje. Su tratamiento gráfico y plástico ha contribuido al privilegio expresivo de los comics, siendo igualmente un artificio de gran factura para los artistas del pop art en los años 70s.

ROTULACION O TIPOGRAFIA

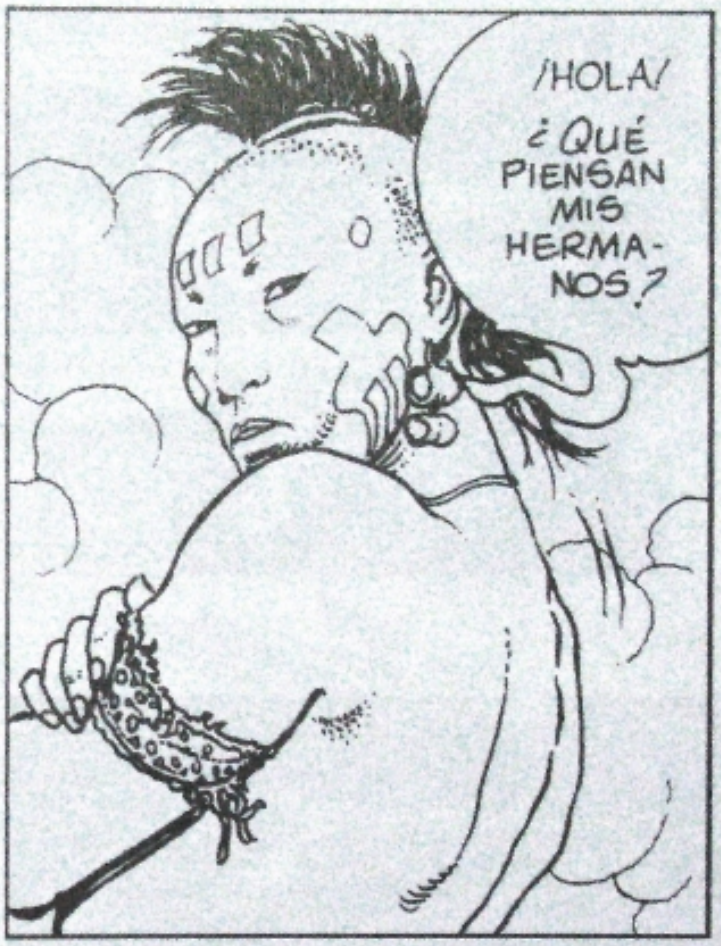
Conocida también como lettering(del Inglés), tipo de letra.

Es un signo de gran valor gráfico en la creación verbal de los espacios - texto (globos) como enunciados que perpetúan la voz de sus emisores con variadas direcciones semánticas.

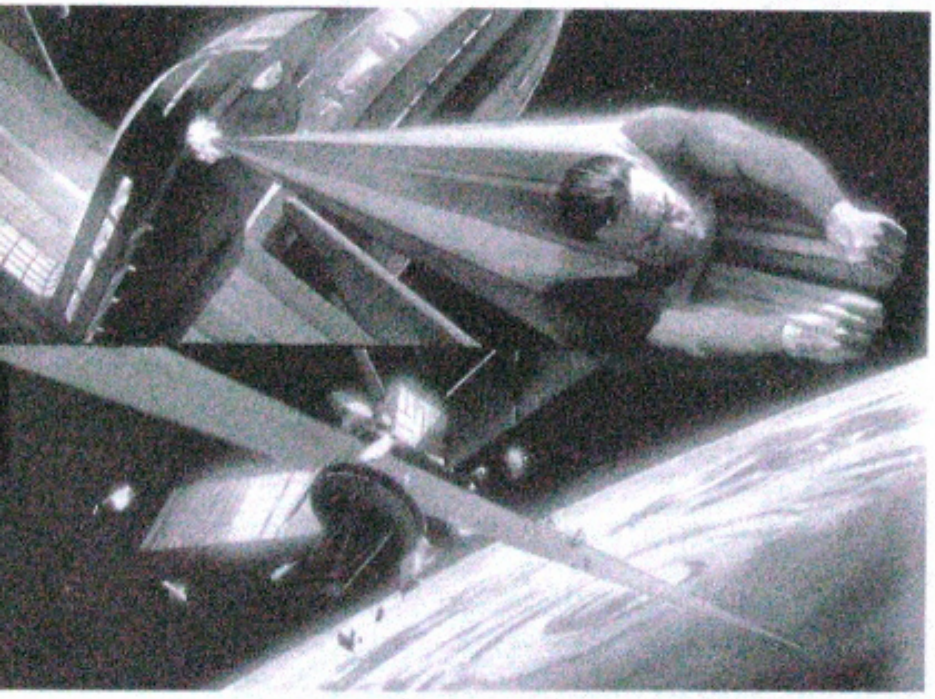
También, son líneas y trazos del vocablo y el punto de partida hacia el que convergen muchas significaciones que se modifican permanentemente y con las cuales se le debe dar interpretación y sentido a la simbología del comic.

La rotulación tiene una función *referencial* inmanente y un valor *represor* (elucidatorio)que asegura la continuidad de la mirada para que la narración sea inteligible.

Su estilo, realizado generalmente a mano y con trazos extremadamente limpios, debe ser siempre coherente, adecuándose como medio expresivo a la totalidad de los componentes de la viñeta.



La rotulación puede ser, entonces, de diversos tamaños, mixta, resaltada, enfática, orgánica, itálica, entrecruzada, en diagonal, descendente, etc.



SOLAPAMIENTOS

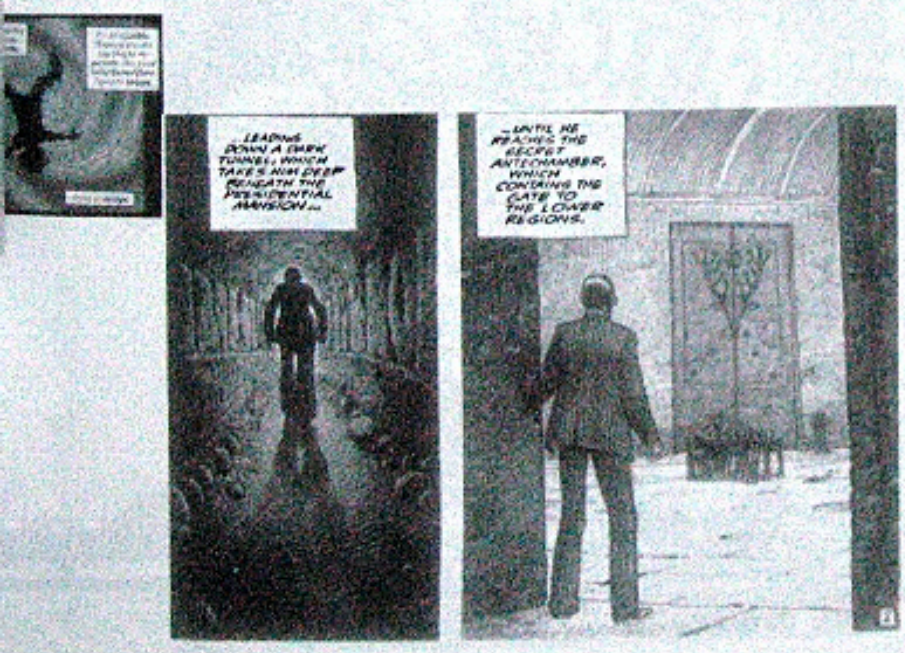
Recurso estético no muy frecuente en el lenguaje del comic denominado también *raccord*.

En éste caso, el personaje u objeto de una de las viñetas, realiza una conexión entre dos viñetas consecutivas en una yuxtaposición a manera de apoyatura, que se convierte algunas veces en una figura metafórica(2 espacios).

CARTELAS O DIDASCALIAS

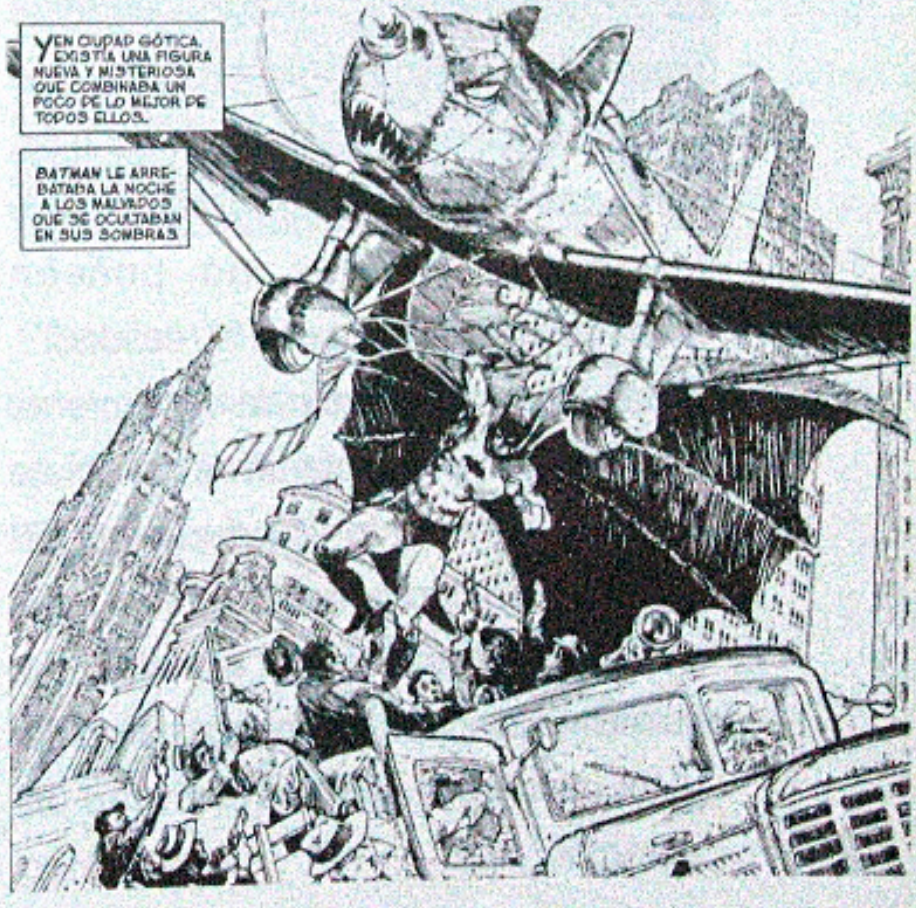
Son espacios - texto (*equivalentes a voz en off*) a manera de globos rectangulares ubicados armónicamente sobre la página.

Sirven para dar aclaraciones o explicaciones marginales sobre los personajes acentuando la acción representada.



Dilatan temporalmente los diálogos y enfatizan sobre la atención del espectador.

Para separarlas de los globos, son coloreadas y superpuestas sobre el perigrama de las viñetas.



FIGURAS CINETICAS - ICONEMAS

Técnica antecesora de los pintores impresionistas y del cine como referencia fundamental.
Expresan ilusión de desplazamiento y de movilidad de la imagen estática (figura metonímica). Su representación se hace con líneas y nubecillas, llamadas igualmente *movilgramas* o *iconemas,* ya que no poseen semejanza figurativa con la realidad.
Estas líneas o *rastros de movimiento* que no son representantivas del objeto mismo, representan la duración del movimiento; movimiento que, si bien no existe, el espectador lo ordena en su mismo proceso perceptivo de lectura y lo convierte en movimiento de duración real.

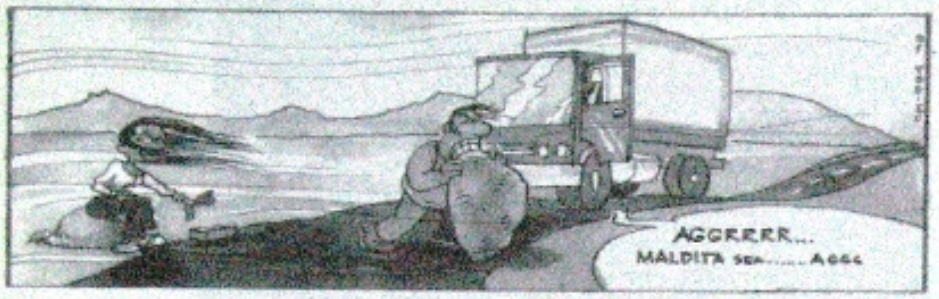
Entonces, la duración de la lectura es la que se transforma en la duración de la imagen.

Los íconos más comunes son entre otros: la línea punteada, las líneas paralelas verticales u horizontales y la espiral.

TIPOS DE MOVIMIENTO

Los modos de representar el movimiento y la trayectoria espacial de los personajes u objetos en el comic, varían según la intención, la elección del instante y la idoneidad del historietista, quien es el que representa la dirección del efecto visual.

El tiempo del movimiento representado es un sólo instante, no siendo las líneas el único recurso para expresarlo. También existe el movimiento continuo, el repetido (multiplicación), el movimiento o línea temblorosa, la deformación de la figura y la secuencia de sonidos representados en perspectiva.

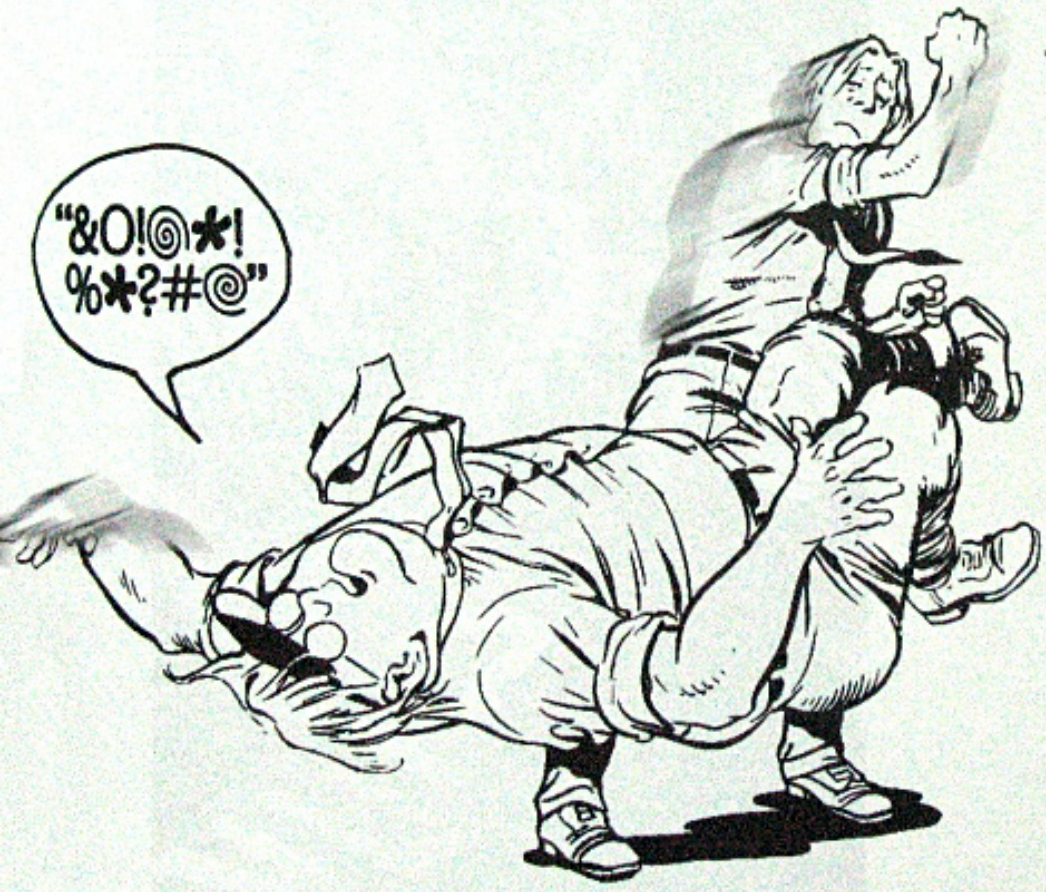


PUÑOS

Proceso físico e ilusión de movimiento. Simulación de impacto de un golpe sobre el adversario.

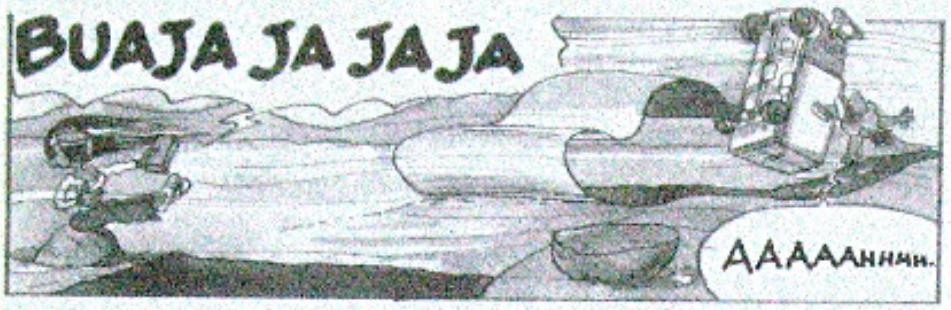
Es el movimiento explosivo por excelencia del comic que indica el trayecto recorrido por el brazo en el espacio.

Los puños y las onomatopeyas son un artificio gráfico - estético de gran factura y ocupan un lugar preponderante en la expresión del comic.



El efecto gráfico del puño realza y dinamiza la acción de la pelea (metonimia); instante que, a pesar de su estatismo, representa y cuenta como se produce.

La estructura iterativa del comic; su redundancia, es la que permite y facilita su lectura, justamente porque su manejo estático y su modalidad de estructura seriada, convierte al lector en un espectador atento y activo.


BUAJA JA JAJA
AAAAAHHHH.

PERO QUÉ ES ESTA VAINA...
— OIGAN !!!

1
THUNK
WEEDOWEE

CRAK
CHU

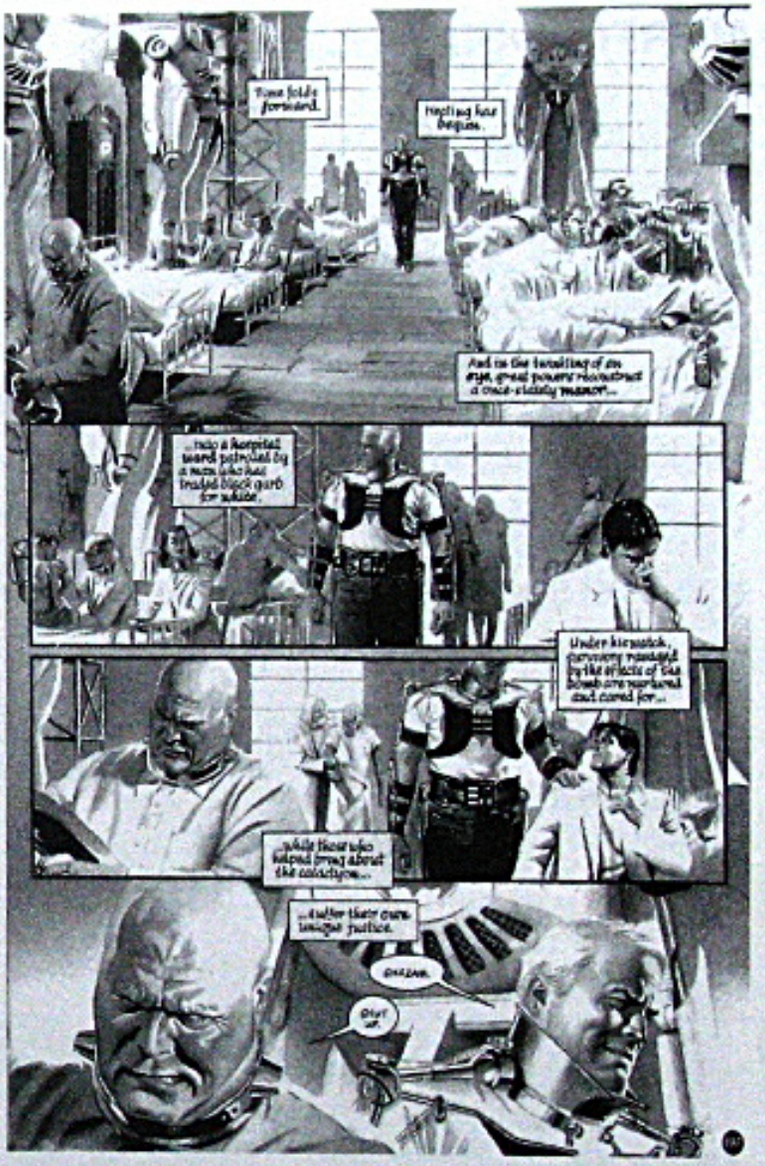
CUARTA PARTE

CODIGO MORFOLOGICO

Los comics son un continuum a partir de elementos estáticos con un lenguaje secuencial que implica el uso de una serie de recursos estructurales - dinámicos.

Sus variables intrínsecas: viñeta, morfología, estilema, color, tipografía y lenguaje verbal, se fundamentan en la disposición de las viñetas sobre la página, con una **línea invisible de lectura en forma de Z.**

La construcción espacial concilia la información clave de notoriedad y de señalamiento del comic, para que el espectador explore el esquema comunicacional equiparando su imperativo semántico con la lectura visual.



Esta estructura organizacional y puesta en página, se denomina código de organización de la imagen.

MORFOLOGIA DEL RELATO

El comic retoma como modelo sistemas estructurados de estudio y de significación simbólica como los mitos, las leyendas y las literaturas populares que también son formas de literatura y tienen el sentido de leyenda a partir de objetos lingüísticos significantes y de modos de significación que lo denotan y lo sustentan.

Ello, implica para nuestro estudio, categorías típicas, personajes, situaciones y acontecimientos que, a su vez se constituyen en ***roles***: el ingenuo, el villano, el bueno, el confidente, el traidor, etc., y en ***situaciones***: castigo, idilio, venganza, odio, etc., cuyos puntos constituyen las invariantes de su estructura narrativa.

RITMO GRAFICO

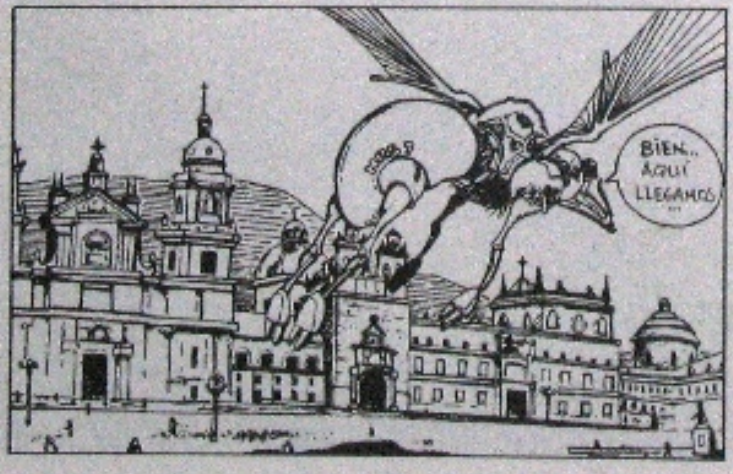
Es el curso de la acción y de la secuencialidad general de la página; el contraste de las zonas, el predominio de la esquematización, la unión de las viñetas o el rompimiento de los límites, el uso o la ausencia de las pausas, de los perigramas, la compresión o la expansión de la viñeta, el efecto de la tridimensionalidad, el uso adecuado del relleno negro, de la tipografía y la coherencia entre el texto y la imagen. En síntesis, es hacer uso apropiado de las grandes posibilidades del lenguaje del comic con gran riqueza artística y expresiva, demarcando su carácter cualificador autónomo.

RETICULA ESTRUCTURAL

La combinación de muchos elementos y procedimientos, contribuye a darle al comic sus propias características formales y estéticas.

La retícula es el planteamiento total de la estructura de la página.

Introduce un orden, un equilibrio y un ritmo construccional, situando las viñetas de acuerdo a su forma en un punto focal determinado(puesta en página).



La página debe tener claridad en el formato de las viñetas(oblongas o apaisadas) organizándolas de forma armoniosa, diversa y rítmica. Así mismo, la conexión directa y consecuente de todo lo que acontece en la historia, antes o después de ella, para crear miradas, pausas, acentos y matices.

RELACIONES ENTRE TEXTO E IMAGEN

El texto es un suplemento necesario de la imagen porque también la patenta y la racionaliza connotándola en su contexto.

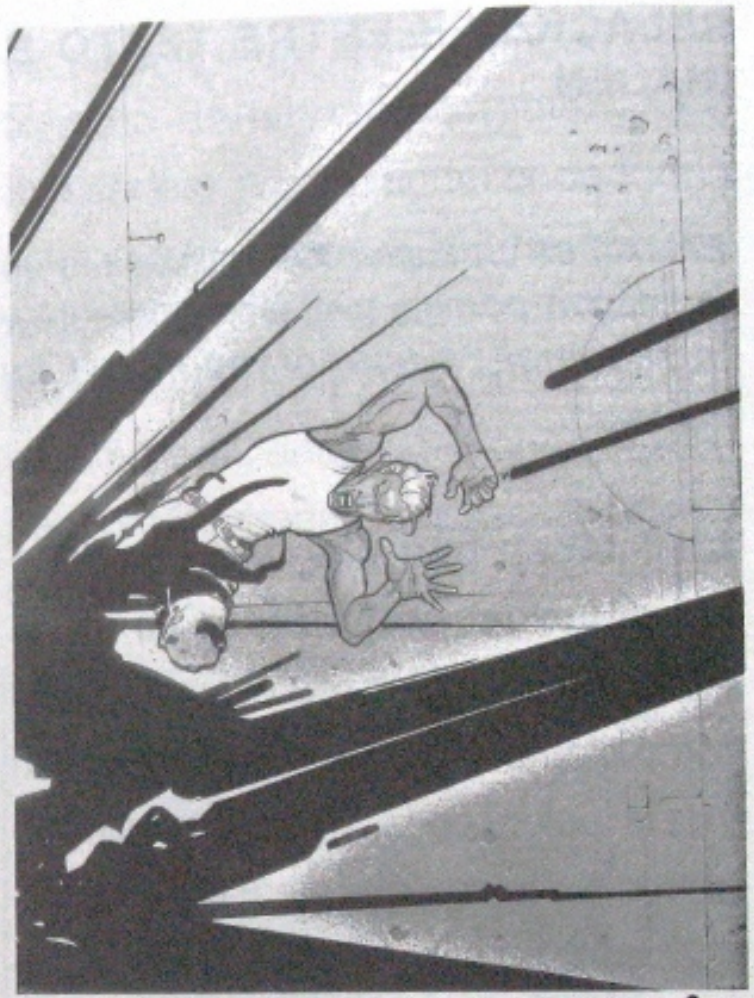
La imagen por sí sola no traduce enunciados complejos, lo cual evidencia la función represiva del texto como elemento facilitador de la visión y de la lectura de la imagen, remitiendo a otros contextos globales del mensaje.

El texto es un referente de la imagen.

Entonces, en este sentido, el mensaje lingüístico como apoyatura duplica la lectura y la denotación de la viñeta explicitando así su expresión; y su componente estructural connotativo, regula la identificación ideológica y la proyección semántica.

DELE DESCE
UMA MULHER.

¡UF, MENOS MAL QUE HA CEDIDO LA PUERTA! PORQUE SI ESPERO QUE EL JEFE ME AYUDE, VOY LISTO...
BLAM



QUINTA
PARTE

EL GESTO

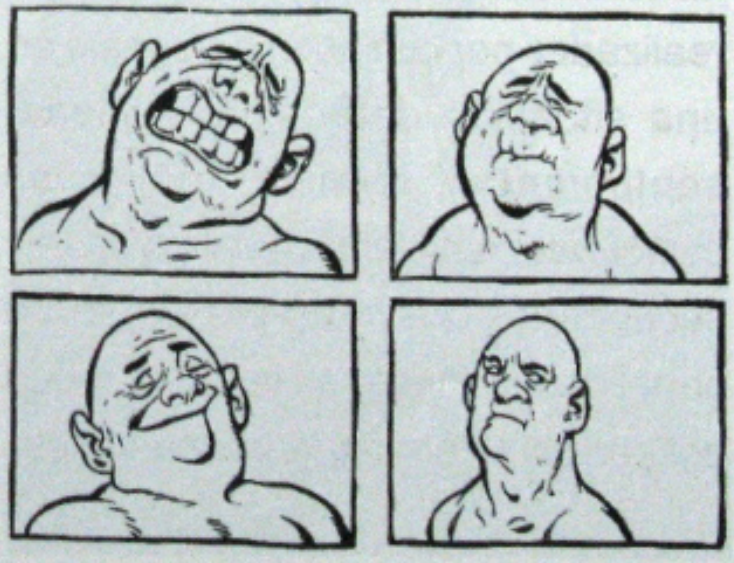
EL GESTO

El gesto es la huida del discurso verbal; una imagen informacional portadora de su propia estructura.

El gesto es un referente al que el signo remite convencionalmente y es un canal comunicacional que une al espectador con el personaje.

El comic es un espacio de acción, de diversión y de contemplación en cuyo contexto los personajes inscriben sus propios signos comunicacionales.

Comparte igualmente con el teatro el código gestual y actitudinal permitiendo relacionar las formas expresivas características de los personajes como significantes, a través de estereotipos muy precisos: dolor, miedo, el héroe, el loco, el bueno, el villano, la heroína, el escudero, etc., en modelos representativos específicos y típicos



que facilitan el reconocimiento y la identificación del espectador.

El gesto es un *representamen*, un indicador acentuativo. Entonces cuanto mayor es el número de significantes (gestos) del personaje mayor es el significado de la acción.

En el comic se contemplan 2 categorías gestuales y actitudinales relativas al carácter expresivo de los personajes: *las **funcionales***; los gestos genéricos realizados por cualquier personaje en una situación determinada(miedo, sentimientos, mímica, etc) *y las **indiciales***; realizadas por personajes secundarios que no representan un papel determinante en la trama y que poseen caracterologías permanentes.

Todo gesto como artificio simbólico de expresión es una interpretación, y toda interpretación como significante, se corresponde a otra reinterpretación del mismo en otro lenguaje; su significado.

CODIGO DE LA MIRADA

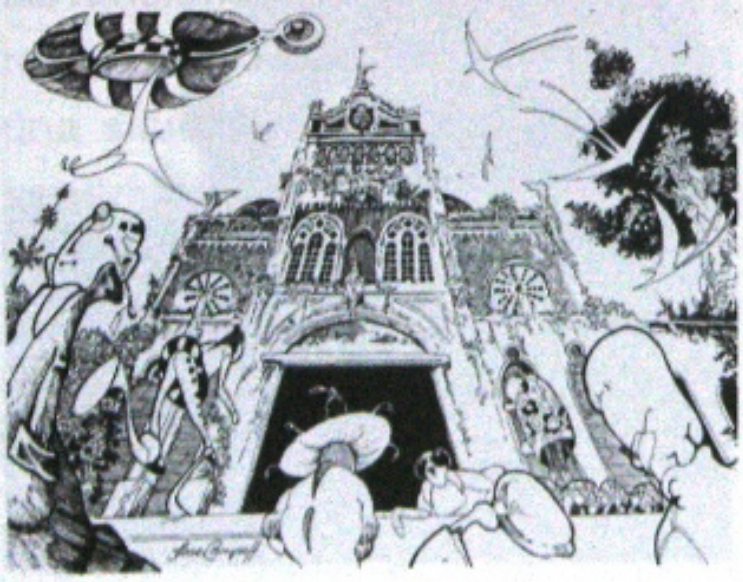
Existen situaciones modélicas estandarizadas con relación a la expresión visual de los personajes y de los superhéroes y/o superheroínas.

La mirada; código de identidad, uno de los principales atributos del personaje en posición de superioridad respecto al lector es un signo de información, de intercambio, de búsqueda.

El personaje monopoliza el espacio; dureza en su fisionomía, enigmático, narcisista, desviación y elevación de la mirada como señaladora de un "yo" dominante y magnificante que entra en juego con el espectador - lector.

La mirada enmascara la interioridad del superhéroe, transformándose en un objuego, una proyección y una realidad imaginada.

Es este señalamiento, esta mirada imperativa del personaje que apunta hacia el intercambio, al diálogo y a la relación con el lector, la que permite su significación y comprensión.



EL CODIGO ESTETICO

Es la referencia a lo sensible (aisthetos), a lo concreto, a lo bello, a lo puramente subjetivo y a lo perceptible por los sentidos.

El comic es icónico y analógico; un modo de figuración objetivo, de la realidad o de la imaginación. Por eso es un objeto sensible que tiene un valor intrínseco: un *mensaje - objeto.*

A su carácter icónico como convención y codificación se corresponde igualmente un poder creador de entretenimiento que le confiere una representación, un desciframiento, un sentido y una relación significante que lo vuelve explícito, liberándolo de esa convención de manera sincrónica.

ARQUETIPOS

Son figuras e imágenes simbólicas representativas de una abstracción conceptual bajo las formas más diversas, idealizadas y reconocibles por todos los que participan de una cultura común, como señales estables y peculiares de identidad.
Estas representaciones o asociaciones de ideas generadas y codificadas por la cultura de masas, constituyen toda una fundamentación universal, y en nuestro caso, también, del lenguaje del comic.

Son entre otros:
Apagones, rodillos, caídas, patadas, desmayos, peligro, expulsiones, tinieblas, etc.

MI PRIMO ESTÁ ARRIBA... ¡CORRE!

¿CÓMO PUEDES DECIR QUE ERA BUENA? ¡ERA MUY ALTA!

¡CLARO QUE AQUÍ NO PARA!
JEFE DE ESTAC

SEXTA
PARTE

ESTEREOTIPOS

SUPERHEROES

El superhéroe es un reflejo de la gran depresión económica norteamericana de 1929. Surge como una alternativa de diversión y de escape a la crisis social.

Este personaje actúa en primera persona; es imperativo, con una función simbólica - formación del yo (ello), con el cual el lector se reconoce, se identifica, convirtiéndolo a la vez en un artificio creíble, mágico y mítico.

Algunos superhéroes adoptan cualidades humanas en torno a las bondades de la moda, lo mecánico y lo tecnológico.

Su tipicidad imaginaria y de individualidad; poses, gestos e indumentaria, hacen que interactúe con el lector, estableciendo una relación temporal(no hay consumo del tiempo) de este como personaje-héroe, con el reconocimiento que de él pueda realizar el lector como fórmula viviente; como medio liberador, orientador y condicionador de tensiones, a través de un proceso de *mímesis*, encarnando a la vez sus mismos sentimientos, comportamientos o necesidades, estableciendo relaciones de espacio y de tiempo; el aquí y el ahora.

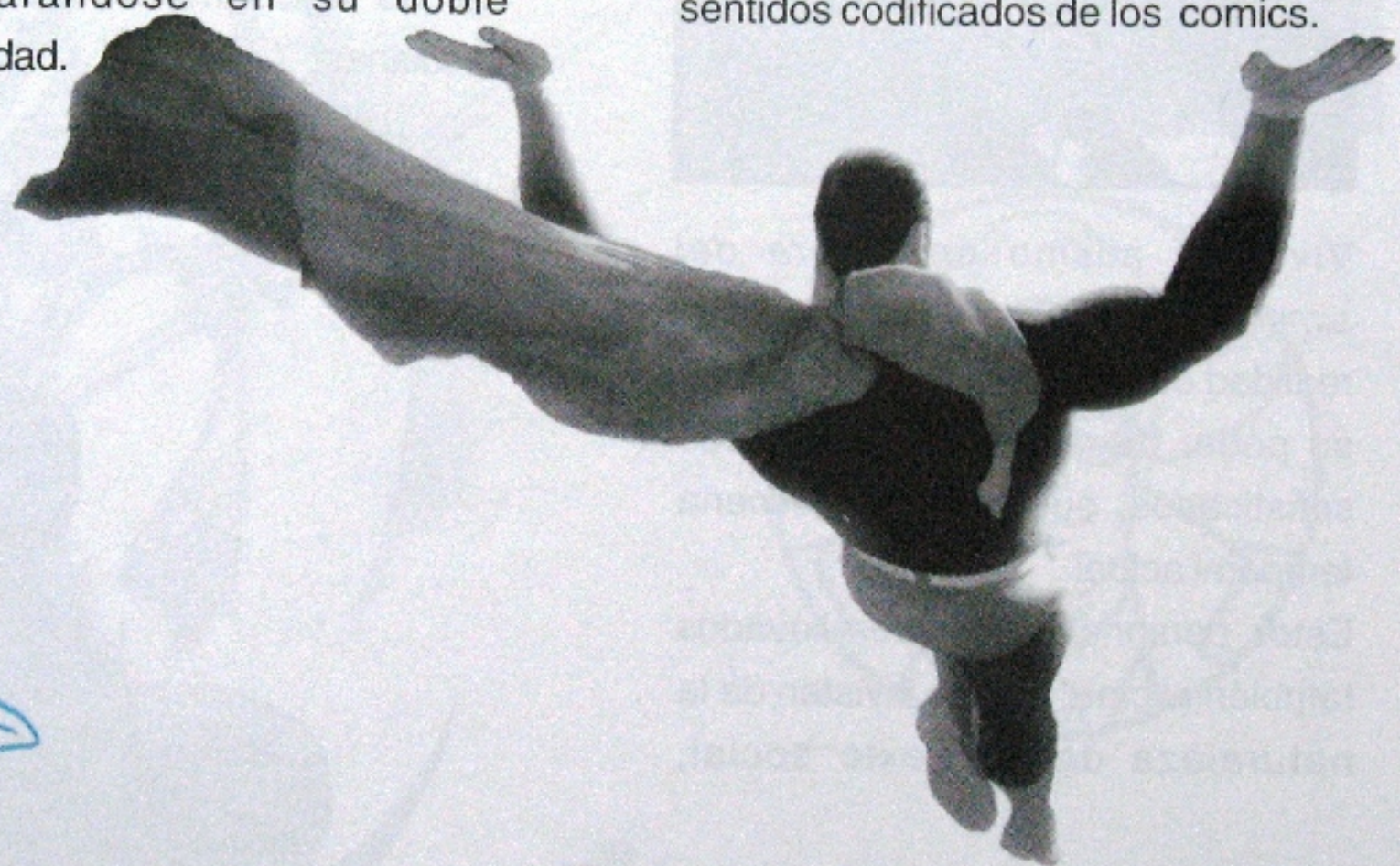
Esta proyección e identificación del receptor que lo liga a sus prácticas con la imagen ideal del héroe, se convierte en la ideología; el *estereotipo*, el cual como portador ideológico, establece los mecanismos reductores de la realidad; el *mito*.

Su indumentaria: capa, vestido y botas como la función distintiva (*exaltación*), y el logotipo como la función de *denominación*; lo glorifican, lo elevan y lo magnifican a través de la mirada.

El superhéroe domina espacio y tiempo y tiene capacidad para transformarse enmascarándose en su doble personalidad.

Omnipotente, dotado de poderes sobrehumanos (físicos e intelectuales), evoca imaginación y permanencia en la memoria del lector(ciencia ficción).

Siempre permanece en vilo; no envejece. Interactúa con el espectador a través del oído, el tacto y la vista, sentidos codificados de los comics.

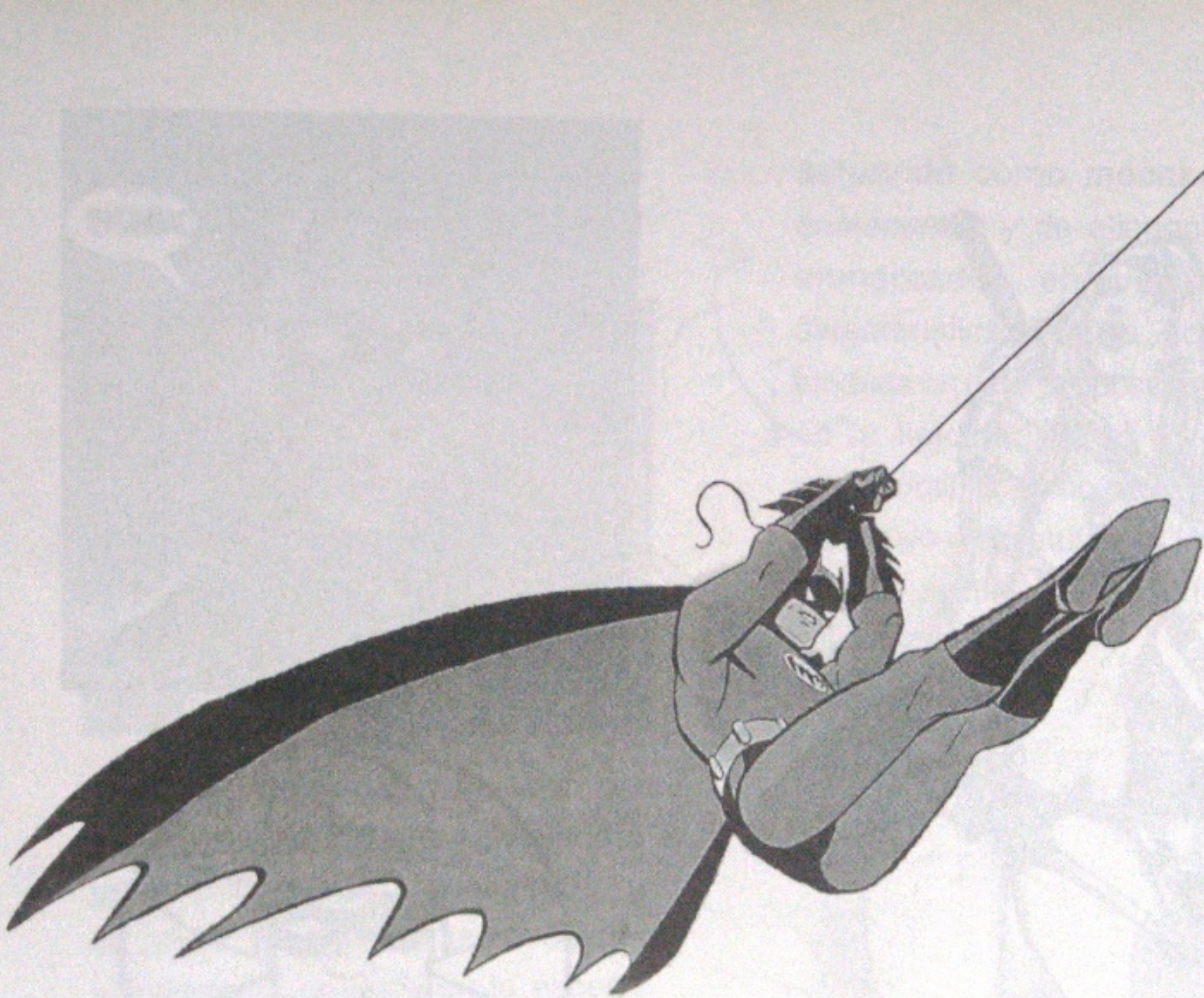


OTRA VEZ DISFRAZANDOTE CON CARETAS HORROROSAS?

Vive así mismo en la *era del simulacro*, interpretando y alterando la realidad con toda su intelectualidad y su poder de poderes tecnológicos sofisticados, puestos en la escena temporal actual .

Estos personajes heroicos llevados también al cine, que se invisten de la naturaleza del contexto social, actuando como mecanismos de enajenación y de alienación, están enmarcados en una tipología característica definida, convenida y fundada en estereotipos muy precisos; en la tipicidad de lo invencible e indestructible, como catalizadores de tensiones o estimulantes imaginarios de las agobiantes frustraciones cotidianas.

HUH?

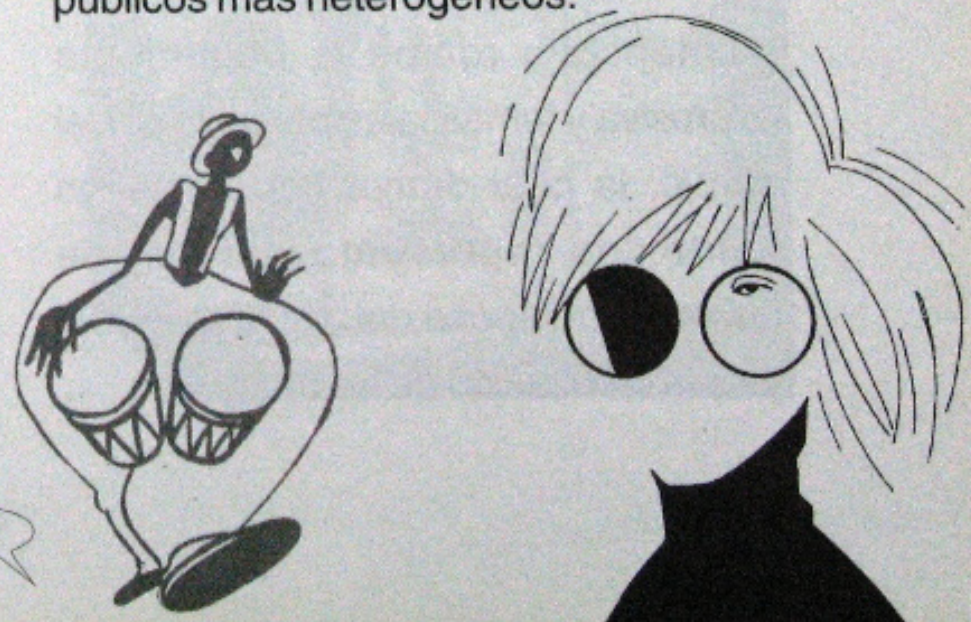


SEPTIMA PARTE

COMIC, POP ART, OP ART Y OTRAS CORRIENTES ARTISTICAS

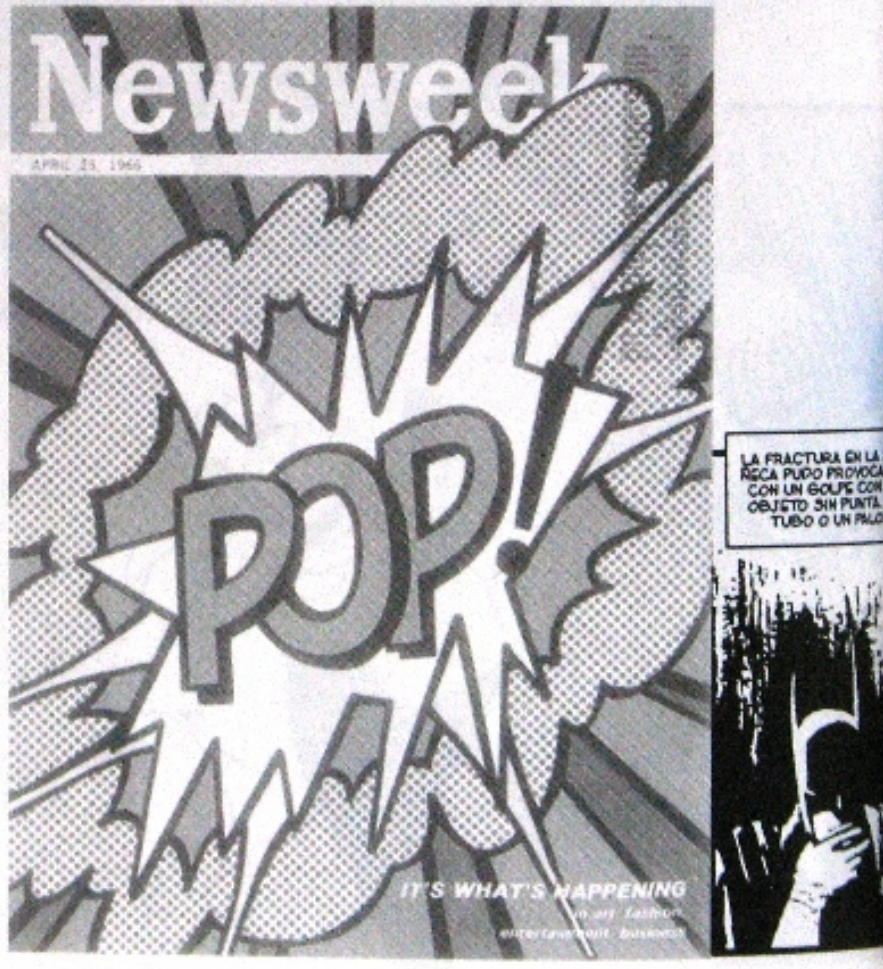
COMIC, POP ART, OP ART Y OTRAS CORRIENTES ARTISTICAS

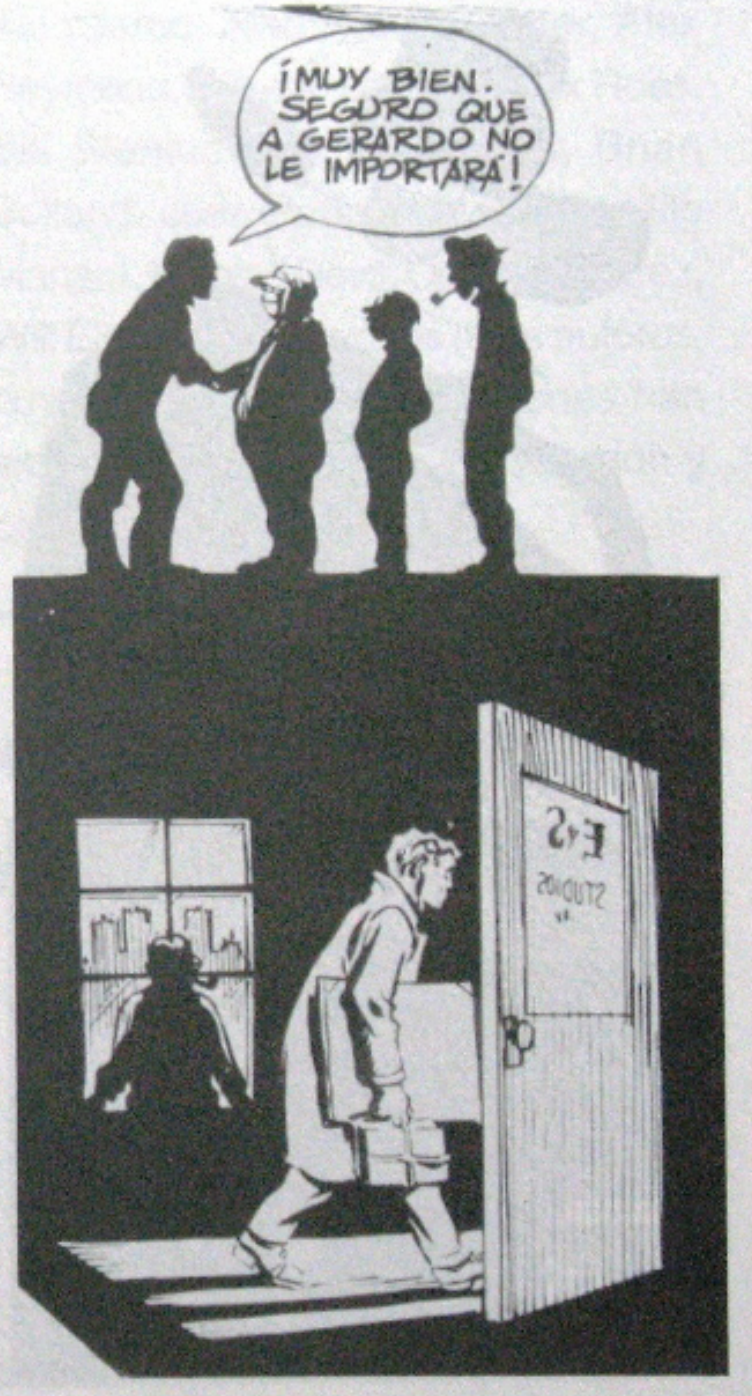
El comic en todos sus géneros, el humor gráfico y la caricatura, se han retroalimentado (feed - back) de manera decisiva del pop art, del op art y del expresionismo entre otras corrientes artísticas, explorando y reformulando aspectos estético - formales, y a la vez, configurando rasgos creativos y originales de expresión, captando historias y costumbres urbanas con públicos más heterogéneos.



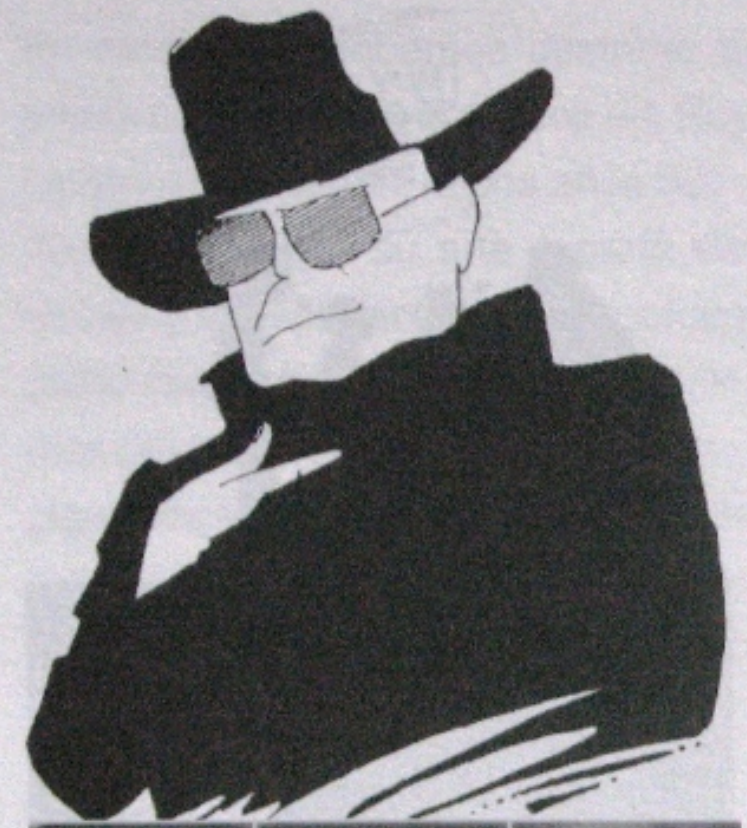
En este caso, debemos destacar al artista norteamericano del pop art, Roy Lichtenstein, quien en los años 60s - 70s, dimensionó su arte a partir del *utillaje* y la exploración de los comics como medio de comunicación masivo, mezclando el rompimiento de la trama gigantesca con la monumentalidad de las viñetas, incorporándolas a la publicidad para jugar con el ilusionismo como efecto de expresión visual, satirizando, modificando y sumergiendo a los espectadores en sus experiencias cotidianas.

Lichtenstein rompe la hegemonía expresiva y temática establecida por el comic, la cual deriva hacia nuevos contextos representacionales de nuestra era; época del discurso verbal y de la civilización de las imágenes.

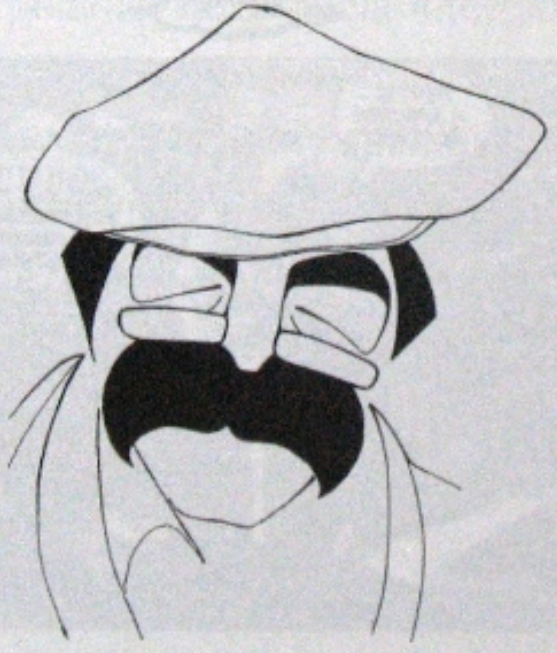




De igual forma, en 1988 Brian Stelfreeze, explora nuevas formas a partir del op art (arte óptico), logrando un estilo asombrosamente expresivo e innovador.



También se destaca entre otros historietistas, el inglés Dave McKean , quien explora en 1989 con la obra, Arkham Asylum, nuevos lenguajes experimentales a partir del collage cubista, el expresionismo, el salpicado, las fotocopias y el ensamblaje, reformulando lo que han aportado grandes maestros en etapas anteriores, creando nuevos hilos conductores y conservando el asombro y la magia entre los lectores.



Así mismo: Alan Harold Foster, Alex Raymond, Alberto Breccia, Alex Ross, Bill Sienkiewicz, Bob Kane, Brian Bolland, Juan Padrón, Moebius, Milo Manara, Nicolas Devil, Orestes Suárez, Will Eisner entre muchos otros autores, cuyos aportes e investigaciones han sido determinantes en la evolución y proyección del comic.

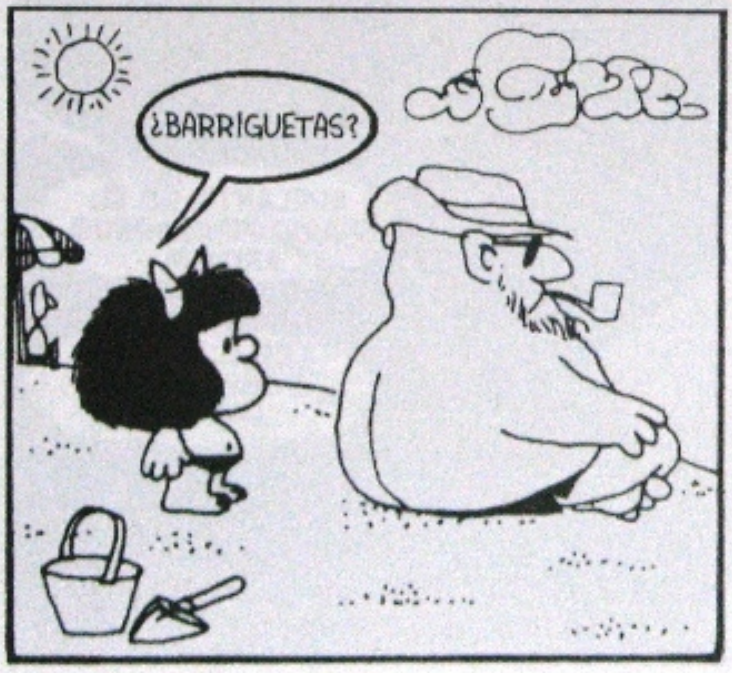
LOS LECTORES

El comic concilia los imperativos visuales del lector con sus imperativos semánticos, y es a través de su geografía que logra un clima de percepción, de exploración visual, de imaginación y de entretenimiento.

El código de identidad como refuerzo de mitos y valores, determina la elección misma de los personajes en correspondencia a determinado simbolismo inmanente o anecdótico del lector.

Entonces, los mecanismos de comunicación y de reacción de los lectores son diversos, puesto que *el discurso del comic está en lo verbal de la imagen* como un significante interpelante, haciéndola inteligible en la medida en que proyecta lo figurado como un espacio estimulante de interacciones, y si transmite de igual manera los valores, el discurso ideológico o los mundos posibles vividos por los lectores como *estereotipos - base* de identificaciones y de interpretaciones.

¿Q-QUÉ..?
¿QUÉ DIJO ESE PEQUEÑO &A$/#*!? ¿A QUÉ #$A$ LE DISPARA AHORA?
BERNIE..


¿BARRIGUETAS?

¡ÑOJ!

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

*El comic es un instrumento de educación y de formación cultural; un medio de recreación en un contexto social determinado.

*El comic no solo es inteligible para el que interpreta sus signos sino también para el que percibe su metalenguaje.

*El historietista debe propender por la responsabilidad y la eficacia en los resultados para que contribuya y permita un nivel de optimización del comic, así como en el compromiso con su contexto socio - cultural.

*El comic debe significarse sin perder el sentido de la medida y de la estética, derivando estos valores en favor de su función comunicativa.

*Considerar lo histórico implica importancia desde las afluencias e influencias iconográficas que fueron anclajes decisivos del lenguaje, configurándose y reafirmándose hasta las más nuevas prospectivas del comic.

*El comic encuentra en la pintura, en el grabado, en la fotografía y en el cine, medios de inserción por excelencia; signos que ha convertido en sus propios significantes como recursos estructurales, narrativos y visuales determinantes en su desarrollo comunicativo; medios que, posteriormente, se han retroalimentado de alguna manera con elementos del lenguaje del comic.

*Los historietistas se deben documentar y apoyar permanentemente con material informativo, fotográfico, histórico, etc., en favor de su cualificación y renovación permanente.

*Uno de los elementos determinantes del surgimiento y de la difusión masiva del comic, fue la aparición de la litografía y de la prensa litográfica, inventadas por Alois Senefelder en 1798, y por Ira Rubel en 1904.

*Windsor McCay con su obra Little Nemo in Slumberland publicada en 1905, innova con recursos estéticos y planteamientos propios dividiendo la página en viñetas con diversas formas y tamaños.

*El comic adquiere mayor auge con las propuestas plásticas planteadas por Roy Lichtenstein en el pop art en 1960.

*En el comic la capacidad proyectiva de la imagen denotada depende de la conciencia connotadora y mágica del lector.

*La diégesis aparece acompañada por la palabra como denotadora de la imagen; lenguaje de interpretación ayudando en sus descripciones verbales.

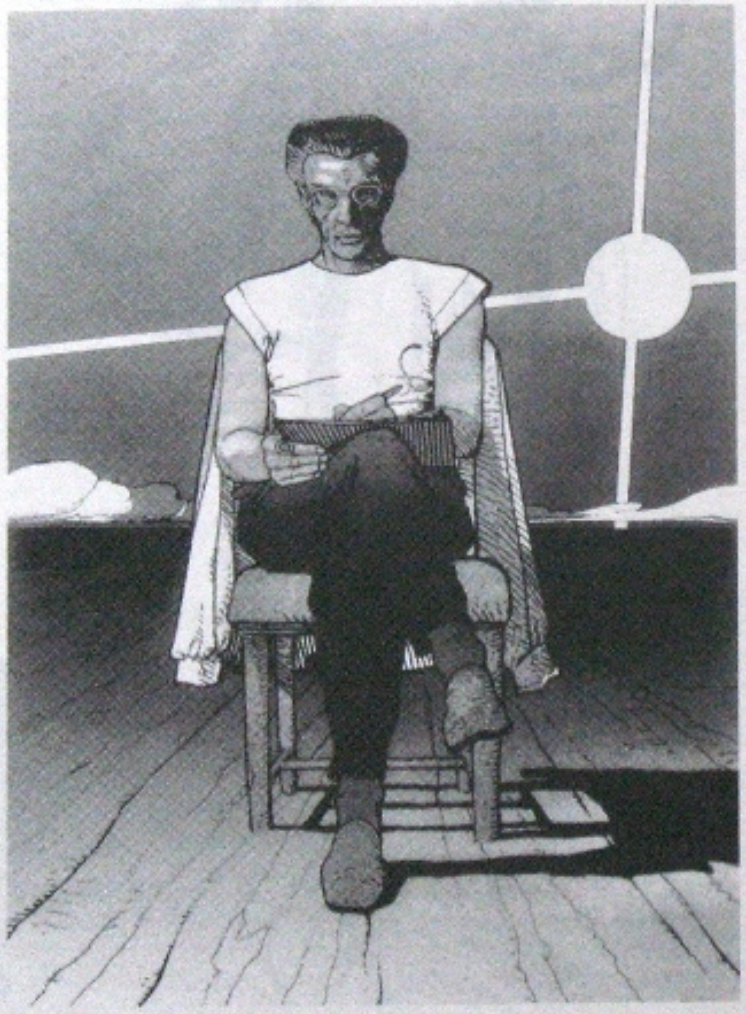
*La viñeta es un significante poderoso que desempeña un papel simbólico en el mensaje natural del comic.

*Siendo el globo elemento iconográfico preciso como espacio de los diálogos de los personajes y sus situaciones, adquiriendo significados en su misma esfera, algunos autores en: Flash Gordon (AlexRaymond); Tarzán (Burne Hogarth); Superman Peace on Earth (Alex Ross), han obviado entre otros esta convención, constituyéndose en otro elemento contextual del comic.

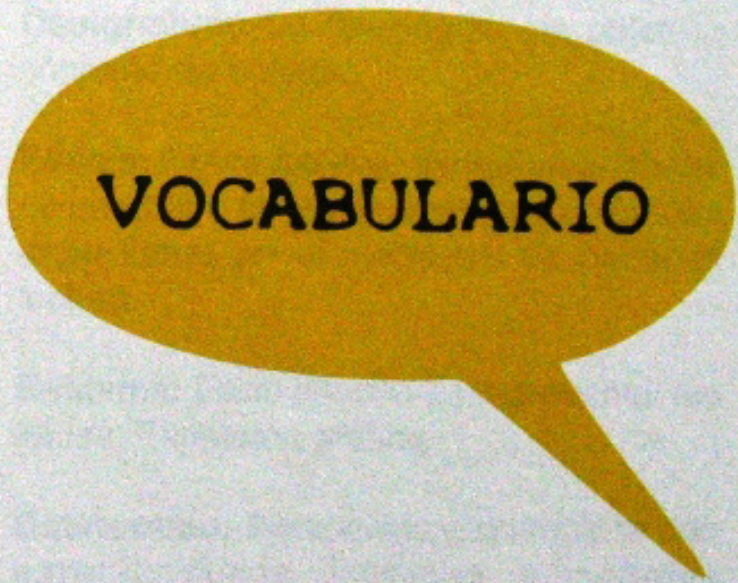
*Las onomatopeyas son adopciones de verbos *fonosimbólicos* del inglés con gran expresividad acústica no importando que algunas veces no se combinen

correctamente con otras letras o sonidos.

*El lenguaje del comic como instrumento de comunicación, también incorpora y se vale de otros lenguajes para expresar su propio discurso.



WHASH


VOCABULARIO

VOCABULARIO

Anclaje: Función elucidatoria del lenguaje. Valor represor que identifica los elementos de la escena.

Anisotropía: Asimetría dinámica. Variación de los objetos perceptuales según su posición en el espacio.

Código: Sistema de convenciones explícitas y socializadas. Referente o identidad.

Continente: La imagen literal propiamente dicha (página o viñeta).

Contenido: Elementos y estructura de la imagen.

Connotación: Significados y asociaciones de la imagen o del mensaje. Interpretaciones y evocaciones. Valor singular de la imagen.

Collage: Montaje o superposición de imágenes. Técnica cubista.

Comunicación de masas: Comunicación de los mensajes a través de los medios masivos de comunicación: Radio, Cine, Prensa, T.V., Internet, Comic, etc.

Contextual: Relativo a la circunstancia . Es el contexto en que ocurre o se genera algo.

Diégesis: Es la historia; lo que se narra o se cuenta.

Denotado: Es el significante. El objeto mismo, lo literal.

Diacrítica: Función distintiva entre dos imágenes u objetos.

Designatum: Lo designado. Un objeto o conjunto de objetos.

Elipsis: Figura retórica. Vacíos en el interior de un texto o en una imagen, y que el lector debe llenar en el momento de hacer la lectura.

Estilema: Estilo o forma de representar las lexías. Expresión gráfica.

Estereotipo: Personajes arquetípicos con características icónicas y señales permanentes de identidad.

Espacio in: Lo denotado o literal. Lo lato.

Espacio off: Las connotaciones. Las significaciones o evocaciones.

Filacteria: Del griego phylacterium. Especie de lengüeta utilizada por los artistas de la edad media para inscribir en ella los textos.

Fático: Función de contacto. Tiene por objeto mantener o prolongar la información del mensaje.

Fonética: Función del lenguaje. Parte de la gramática que estudia los sonidos y sus articulaciones.

Factura: Acertada aplicación del estilema, de los recursos materiales y de la técnica en la realización de las viñetas.

Gestema: Gestos y detalles muy precisos de una viñeta.

Iterativa: Redundancia y pleonasmo icónico o verbal en la estructura del comic.

Iconografía: Ciencia que estudia el origen y las características de las imágenes (íconos).

Lexía: Es la imagen o el objeto mismo.

Locugrama: Conocido también como globo o bocadillo. Espacio que contiene el texto hablado de los diálogos.

Literal: En sentido lato, la imagen propiamente dicha; lo denotado.

Mito: Lo que perdura y tiene carácter de divinidad. En el comic son los superhéroes.

Mímesis: Proceso de Imitación y camuflaje. Investidura

Metáfora: Figura retórica. Inmersión de la imagen o del texto en otro contexto. Relación de dos tiempos o espacios antagónicos.

Metonimia: Figura retórica. Representación de lo físico por lo moral. También es el movimiento de desplazamiento realizado por el personaje en la viñeta.

Minimalista: Expresión o representación mínima en líneas o en manchas de un ícono o de un personaje.

Metalenguaje: Relación crítica verbal de contenido entre dos significantes (el comic).

Onomatopeya: Fonemas que sugieren ruidos. Grito en el interior de una viñeta con destacado valor gráfico.

Objuego: Suscitar un objeto. Reconocerlo y captarlo a través del juego.

Pictograma: Signos representativos de un objeto. La forma más antigua de escritura que precedió a la escritura fonética.

Polisémica: Es la imagen que tiene múltiples lecturas o interpretaciones.

Pleonasmo: Lo iterativo. Repetición secuencial de una misma imagen o de una palabra.

Perigrama: La línea que delimita la viñeta o el globo. El borde.

Perspectiva: Alteración del ángulo de la vision (en una viñeta). Deformación espacial del encuadre. Efecto de profundidad.

Pensipictograma: Representación de ideas o de sueños en el locugrama.

Retroalimentación: Llamado también retroacción *(feed - back)*. Sistema de regulación recíproca.

Sensograma: Icono que representa estados de ánimo de un personaje en el globo o locugrama.

Solapar: Invasión parcial del espacio de un personaje sobre una viñeta contigua.

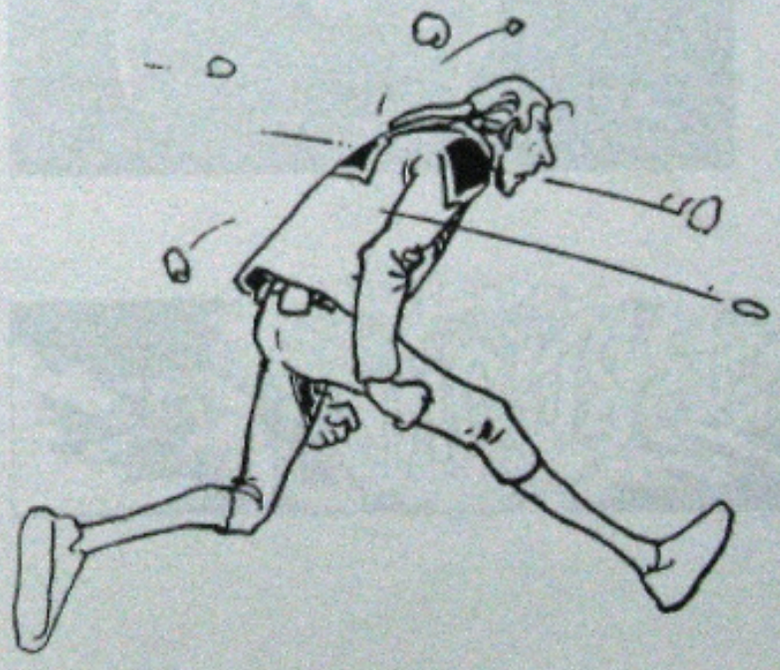
Semiosis: Es el proceso en que algo funciona como signo. Implica tres factores: el signo, lo que alude al signo y el intérprete.

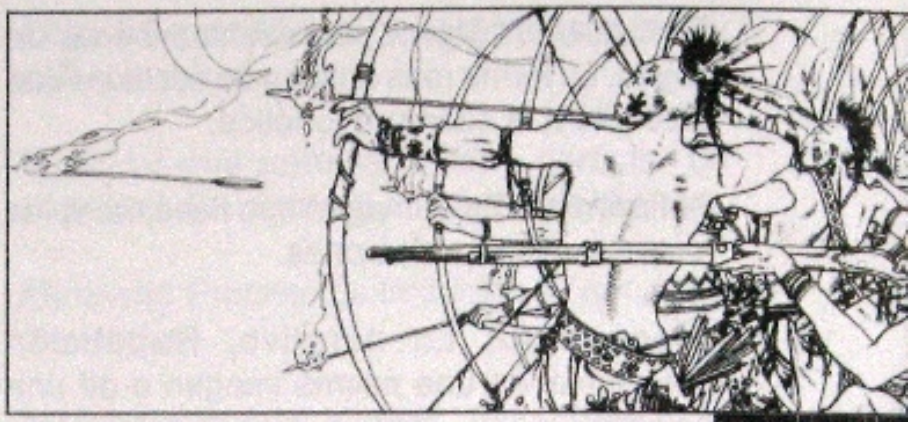
Semántica: Estudia la relación de los signos como medios de expresión de significados.

Sincrónico: Que ocurre y se realiza al mismo tiempo.

Sintagma: En el comic, relación estructural y composicion lógica entre sus signos (viñeta).

Viñeta: Unidad de montaje del comic. Espacio virtual de la diégesis y de la acción. Es un dibujo en color o en blanco y negro cuyo significante es el estilema.





Schulz
¿O?

BIBLIOGRAFIA
CONSULTADA
INDICE DE
ILUSTRACIONES

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

ARNHEIM, Rudolf. El Poder del Centro. Editorial Alianza. 1984.

ACEVEDO, Juan. Para Hacer Historietas. Editorial Popular. 1990.

BONA, Luigi - Mogno Dario - Vaturi Nessim. Fumetti a Cuba. Editorial Pablo de la Torriente. 1992.

BARTHES, Roland. Elementos de Semiología. Edición Alberto Corazón. 1986.

------Lo Obvio y lo Obtuso. Paidós Ediciones. 1986.

BARBIERI, Daniele. Los Lenguajes del Comic. Ediciones Paidós. 1993.

BERGER, René. Arte y Comunicación. Gustavo Gili Editores. 1976.

BERTOLA, Elena. Semiótica de las Artes Visuales. Editorial Cayc.

CASTILLA Del Pino, Carlos. El Discurso de la Mentira. Alianza Editorial. 1988.

CONSUEGRA, David. Comics: Otra Visión. Museo de Arte Moderno de Bucaramanga. Auros Copias. 1994.

DE MORAGAS SPA, Miquel. Semiótica y Comunicación de Masas. Ediciones Península. 1976.

DE SAUSSURE, Ferdinand. Curso de Lingüística. Editorial Planeta. 1985.

DONDIS, Donis A. La Sintaxis de la Imagen. Editorial Gustavo Gili. 1976.

DUCROT, Oswald. El Decír y lo Dicho. Paidós Ediciones. 1986.

ECO, Umberto. El Signo. Editorial Lumen. 1992.

------Apocalípticos e Integrados. Editorial Lumen. 1977.

------De Los Espejos y Otros Ensayos. Editorial Lumen. 1988.

------Tratado de Semiótica General. Editorial Lumen. 1995.

------Obra Abierta. Editorial Ariel. 1979.

------Diario Minimo. Editorial Bompiani. 1995

EISNER, Will. El Comic y el Arte Secuencial. Editorial Norma. 1984.

FEIJOO, Samuel. Signos. Consejo Nacional de Cultura. 1970.

FONTANA, David. El Lenguaje Secreto de los Símbolos. Editorial Debate. 1993.

GASCA, Luis. El Arte del Comic. Editorial Pala S. A. San Sebastián. 1974.

GASCA, Luis y Gubern Román. El Discurso del Comic. Ediciones Cátedra S. A. 1991.

GUBERN, Román. El Lenguaje de los Comics. Ediciones C - Línea. 1973.

GONZALEZ Castro, Vicente. Profesión Comunicador. Editorial Pablo de la Torriente. 1989.

GUIRAUD, Pierre. La Semiología. Siglo XXI Editores. 1996.

KANDINSKY. Punto y Línea sobre el Plano. Editorial Labor. 1991.

LENT, John A. Cuba's Art Tradition. Studies in Latin American Popular Culture. 1998.

------ et alt. International Journal of Comic Art. Vol 1. No.1. 1999.

MALTESE, Corrado. Semiología del Mensaje Objetual. Editorial Alberto Corazón. 1972.

MEJIA G., Perucho. Imagen, Reproducción y Nuevos Medios. Inédito. 1996.

------Semiología del Gesto. En revista Papel Escena No.2. Año 2001.

MORALES, Fidel. (C)Línea. Revista Latinoamericana de Estudio de la Historieta. Nos.1 al 7. Editorial Prensa Latina. 1973.

MORRIS, Charles. Fundamentos de la Teoría de los Signos. Ediciones Paidós. 1985.

MURGA, Purificación. Símbolos. Diccionarios Rioduero. Versión. 1983.

PENNINOU, George. Semiótica de la Publicidad. Editorial Gustavo Gili. 1976.

POREBSKY, Mieczyslaw. Semiótica e Icónica En Criterios. Editorial Cuarta Epoca. 1994.

PERELLO C., José Luis. El Texto y la Imagen Acústica en la Historieta. Ponencia. 1990.

------Teoría de la Comunicación Visual. Introducción al Estudio de los Signos. Conferencia. 1993.

------Aspectos Ideológicos de la Historieta. Ponencia. 1992.

RIVERA, Jorge B. Panorama de la Historieta en la Argentina. Coquena Grupo Editor S.R.L. 1992.

SALVAT, Manuel. Literatura de la Imagen.

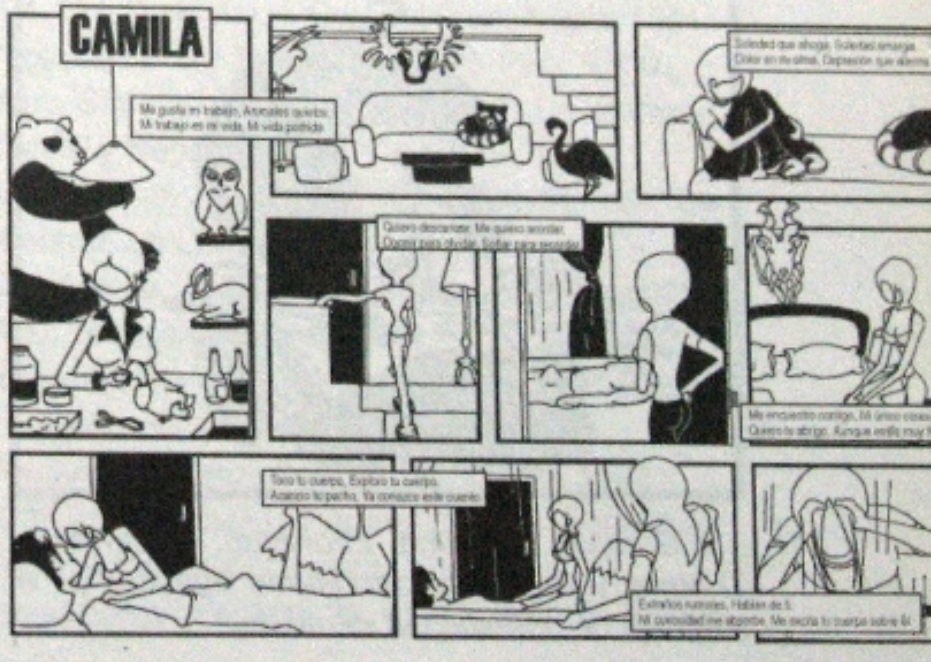
Salvat Editores. 1974.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos.Histórias em Quadrinhos e Identidade Nacional. O Caso Pererê. Conferencia. 1990.

------Nostalgia. Milton Caniff o Autor de Perry e os Piratas. HQ Express No.11. 1999.

ZUNZUNEGUI, Santos. Pensar la Imagen. Cátedra Ediciones. 1989.

ZÓLKIEWSKI, Stefan. Cómo Entender el Modelo del Mundo en la Semiótica. En Criterios. Editorial Cuarta Epoca. 1994.



y Negro. No.2. DC Comics. 1998.
Alexander Lozano. Página 40. De Jim Lee's C23. Image. 1998.
Mats Morgonstjäma. Página 41, 51. De Conan Barbaren. Marvel. 1998.
Gabriel Ramos Puig, Gaby. Páginas 43, 104. Inédito. 1998.
Chris Sprouse. Página 43. De Wild C.A.T.S. Aliens. Image. Dark Horse. 1998.
Brian Stelfreeze. Páginas 45, 99. De Batman Blanco y Negro. No.2. DC Comics. 1998.
Ty Templeton y Martin Pasko. Páginas 44, 45, 46, 63, 68, 93, 94. De Batman. The Colletted Adventures. No.1. DC Comics. 1993.
Jae Lee. Página 45. De Hellshock. No.1. Image. 1994.
Bruce Timm. Páginas 49, 121. De Batman Blanco y Negro No.1. DC Comics. 1998.
Will Eisner. Páginas 49, 52, 56, 66, 69, 86, 93, 99, 1255. De The Spirit . Nos. 3, 6, 19 . De The Dreamer (El Soñador). Comic Books Norma. 1988 - 1994. Página 81. De El Comic y el Arte Secuencial. Editorial Norma. 1984.
Folá. Página 50. De Billiken. Pelopincho y Cachirula. Agencia Opera Mundi. 1935.
Jim Lee. Página 52. De Divine Right No.6. The Adventure of Faraday. Image. 1998.
Frank Miller. Página 54. De Batman. El Regreso del Caballero Nocturno. No.1. DC Comics. 1996.
Disney Aventuras No. 18. Página 56. Abril Cinco. Ediciones. 1990.
Brian Bolland. Páginas 59, 82. De Batman Blanco y Negro No.2. DC Comics. 1998.
Miguel Díaz. Mad. Página 60. De Smog. 1998.
Perucho Mejía G. Páginas 61, 82. De Klandestinos No.3. 1999.
Simon Bisley. Páginas 61, 65. De Bad Boy No.1. Oni Press. 1997.
Pierre-Ives Gabrion. Página 62. De El Hombre de Java. Editorial Norma. 1991.
Eduardo del Río. Rius. Página 63. De La Iglesia y Otros Cuentos. Editorial Grijalbo. 1984.
Milo Manara. Páginas 63, 110, 116. De Manara Obras Completas No. 9. Editorial New Comic. 1993.
Doug Braithwaite. Página 70. De The Punisher No. 71. Marvel Comics. 1992.
Batman. Página 70. De Batman El Hombre Murciélago y Dantón No. 48. Editora Epucol. 1973.
Julio Y. Shimamoto. Páginas 74, 78. De Sombras. Estudio Opera Graphica. 1999.
Lorac Moure. Página 76. De Acme No.6. Comic Club Colombia. 1994.
Tedd McKeever. Páginas 76, 98. De Batman Blanco Y Negro No. 1. DC Comics. 1998.
Ernesto Padrón. Página 77. De Zunzún No. 145. Editora Abril. 1999.
Lee Falk. Página 78. El Fantasma. De Tiras Cómicas El País. 2000.
Víctor Jurado. Página 81. Inédito. 1998.
Roberto Revelo. Página 82. De Klandestinos No. 3. 1999.

Bud Fisher. Página 86. Benitín y Eneas. De Tiras Cómicas El País. 2000.

Bob Kane. Página 89. De El Arte del Comic. Pala S.A. 1974.

Chester Gould. Página 91. Dick Tracy. De Chicago Tribune. 1962.

Charlie Draw. Página 93. De El Llamado de la Oscuridad. Inédito y Carátula. Cebra, Tattoo P.

Norm Breyfogle. Página 94. De Superman Forever. DC Comics. 1998.

Roy Lichtenstein. Página 97. De Panorama de la Historieta en la Argentina. Coquena Grupo Editor. 1992. Páginas 98, 99. De El Arte del Comic. Pala S.A. 1974.

Juan C. Mayorga. Página 100. Inédito 1999.

Matt Wagner. Páginas 101, 104. De Batman Blanco y Negro No.2. DC Comics. 1998.

Pablo Gómez. Página 116. De Neo Comics No2. Bellas Artes. 2000

Katherine Dossman. Página 121. De Klandestinos No.3. Tercer Milenio Comics. 1999.

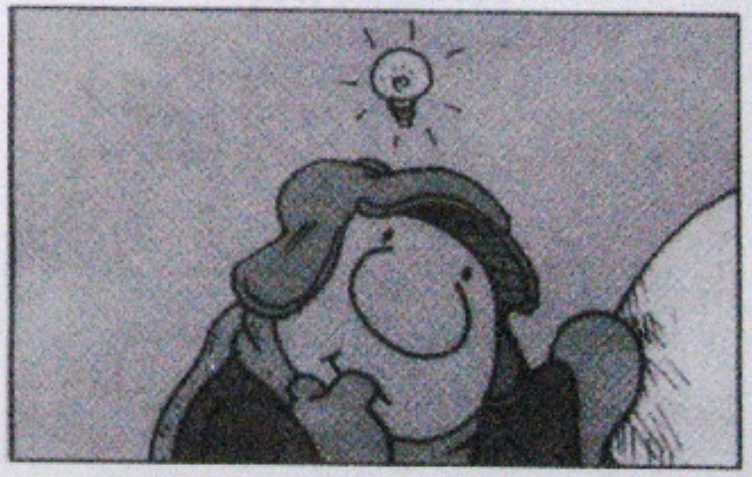
Ana M. Ortegón. Página 121. De Klandestinos No.3. Tercer Milenio Comics. 1999.

Tom Wilson y Tom II. Páginas 3, 125,126. Ziggy. De Tiras Cómicas El País. 2000.

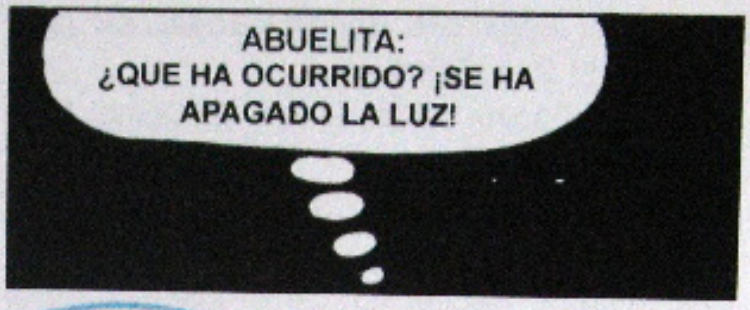
Matt Groening. Página 126. De Simpson Comics. No.44. Bongo Comics Group. 1997.

Tanino Liberatore. Página 126. De Batman Blanco y Negro. No.2. DC Comics. 1998.

Gracias, a todos los historietistas y caricaturistas por permitirme publicar sus obras.



¡OH, SÍ! FUE FÁCIL. ¿ME PUEDO CAMBIAR AHORA? QUIERO VOLVER A PONERME MIS PANTALONES GRANDES.
TODAVÍA NO. NECESITO QUE HAGAS ALGO MÁS.


ABUELITA: ¿QUE HA OCURRIDO? ¡SE HA APAGADO LA LUZ!

YO TENGO ALGUNOS SUEÑOS PROPIOS. Chao!

MARQUITOS: CREO QUE HAY QUE IRNOS.

FIN
20

Perucho Mejía G.

Ha realizado estudios en Colombia y en Cuba sobre: Pedagogía, Creatividad, Diseño Gráfico, Didáctica del Arte, Semiótica, Fotografía, Filosofía, Investigación, Animación y Técnicas de Animación Cinematográfica, entre otros.

Actualmente es docente en las universidades Bellas Artes y Santiago de Cali.

Invitado como jurado y conferencista permanente a varios eventos nacionales e internacionales a Colombia, Cuba, Costa Rica y Suecia sobre Semiótica, Pedagogía, Creatividad, Historieta y Bolero.

Algunos de sus trabajos y artículos han sido seleccionados y publicados en los libros: Great t-Shirt Graphics 3; The best invitation, card and announcement design, Rockport-Estados Unidos. Revistas: Bellas Artes, Papel Escena, Neo Comics, Arsenal, Klandestinos. Periódicos: La Patria, Pa'lante, entre otros.

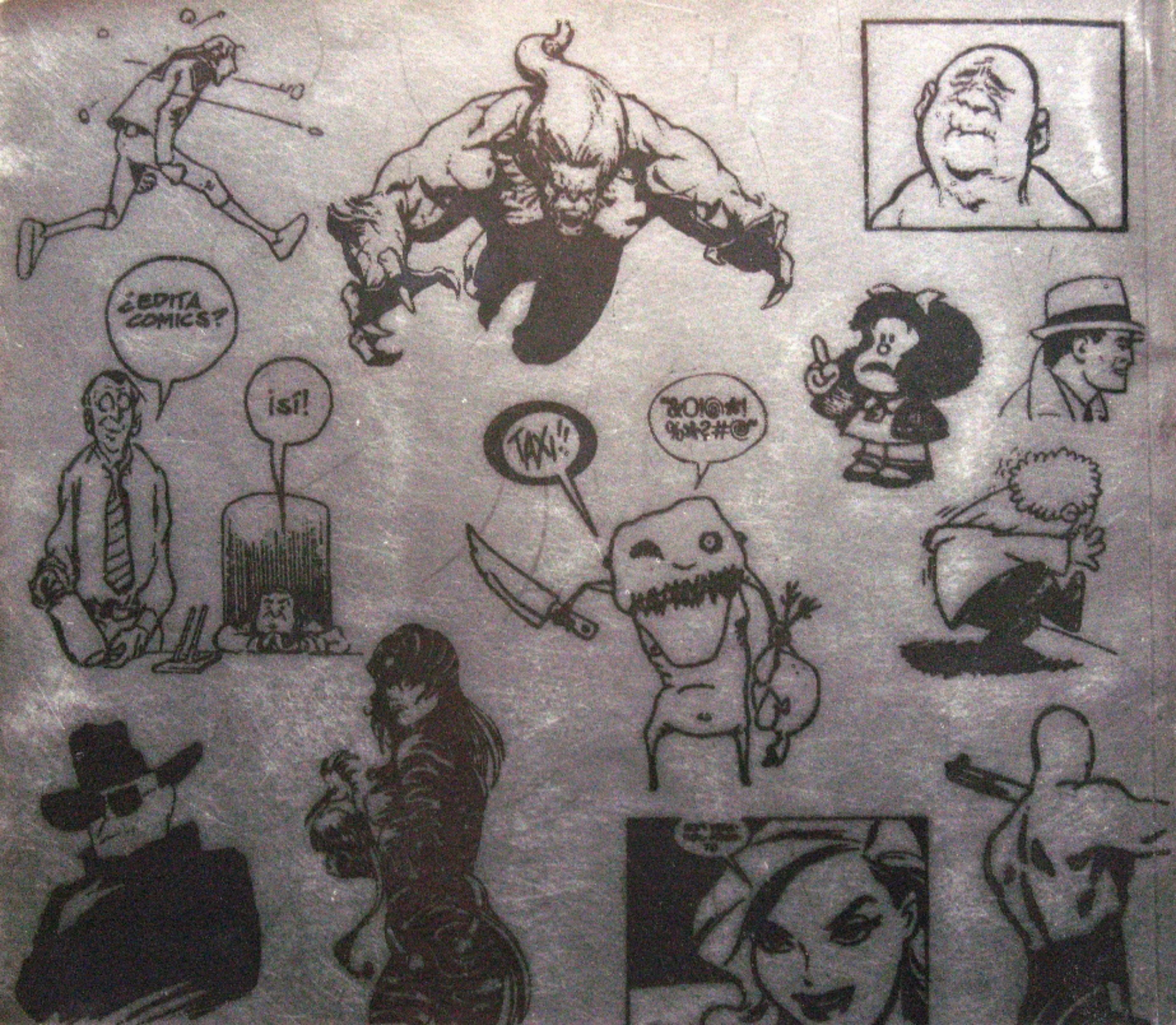
Ha realizado exposiciones de fotografía y humor gráfico en: Cuba, Costa Rica, Estados Unidos, Nigeria, Suecia y Colombia.

Primer premio III Salón Nacional de Caricatura e Historieta, Cali - 1996, entre otros.

***Integrante del grupo Tercer Milenio Comics**
***Miembro Honorario del Bolero en Cuba**

En preparación:
Siga La Flecha. Una Aproximación Directa a su Sintaxis
Por los Signos de los Signos. Amén
A sus Marcas

Fotografía: Lalo Borja


¿EDITA COMICS?
¡sí!
TAK!!